

4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

TONY HAWK'S PRO SKATER 4^{PL}

PEŁNE
WERSJE
GIER

KNIGHTS OF THE TEMPLE

POLSKA
PREMIERA

156 STRON!

CD-ACTION

KSIĄŻECZKA

poradnik do Dark Messiah
of Might & Magic

RECENZJE

JUST CAUSE
COMPANY OF HEROES
LEGO STAR WARS II
EL MATADOR
NBA LIVE 07
FIFA 07
NHL 07

TEMATY NUMERU

GUILD WARS
NIGHTFALL
ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS

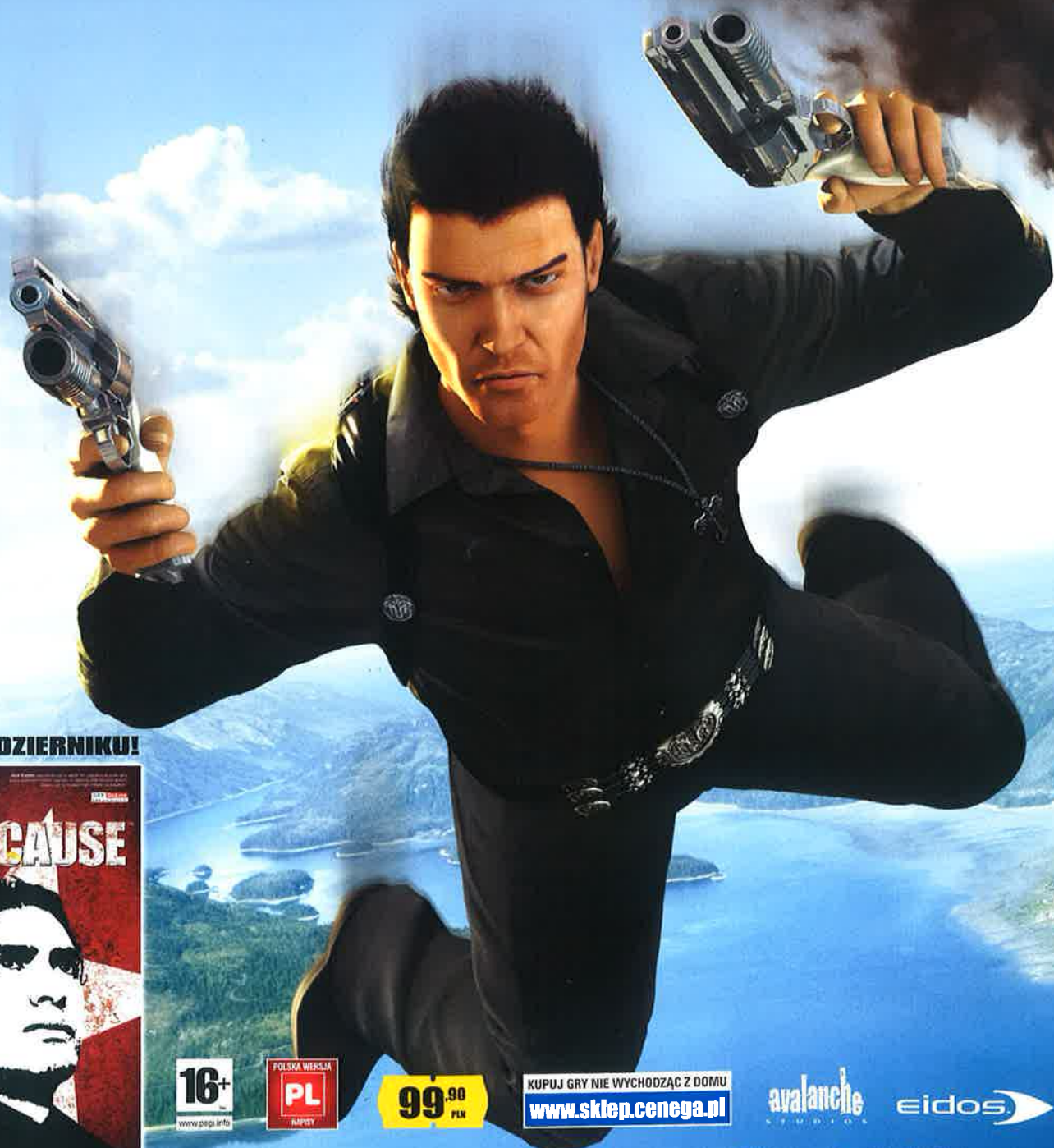


INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT

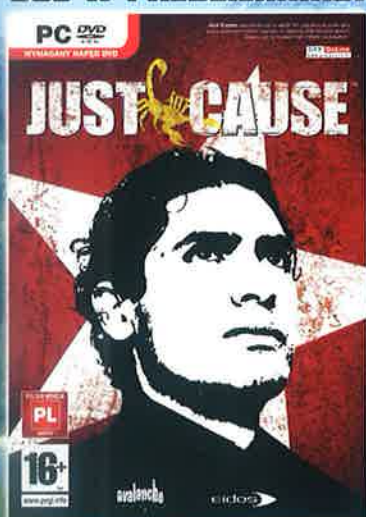
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 11/2006 (131) LISTOPAD CENA 14 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

JUST CAUSE™



JUŻ W PAŹDZIERNIKU!



16+

POLSKA WERSJA
PL
NAPISY

99.90
PLN

KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

avalanche

eidos

Just Cause™ © 2006 Eidos Interactive Limited. Just Cause™, Eidos & the Eidos logo are trademarks of the the SCI Entertainment Group. Avalanche is a trademark of Fatalet Productions AB. All rights reserved.



„Just Cause zapowiada się na wielki hit.
Dawno się tak dobrze nie bawiłem.”

GRY OnLine
www.gry-online.pl

„Just Cause to akcja w najlepszym wydaniu.
Polecam wszystkim, dosłownie wszystkim
fanom gier akcji. A zwłaszcza tym,
którzy lubują się w GTA i Far Cry'u.”

Ocena: 9/10



Wirtualna Polska

JESIENNE RÓŻNOŚCI

Nie da się ukryć – lato już za nami. Ranki robią się zimne, wieczory nadchodzą coraz szybciej, pod nogami zaczynają chrzęścić zeschnięte liście, a po 17.00 nie trzeba już zasłaniać okna, by pograć na komputerze.

Wakacyjna opalenizna zbladła, zbladły też wakacyjne wspomnienia. Niby źle, ale tak między nami... dobrze się stało. Bo nie tylko wakacje za nami. Minął też towarzyszący im sezon ogórkowy. Złośliwością losu jest bowiem, że gdy człowiek ma najwięcej czasu na granie, wtedy właśnie jest najmniejszy wybór nowych tytułów, a dobre pozycje trafiają się prawie tak często jak dobre występy polskiej reprezentacji. Ale o tym już ani słowa, leżącemu się nie kopie (pewnikiem dlatego nasi piłkarze leżąc na boisku piłki unikają jak ognia). :-)

Szczerze mówiąc, mieliśmy w redakcji nerwowy czas, bo przez pierwsze dwa tygodnie pracy nad tym numerem gier właściwie nie było! To zaś, co się pojawiało... no, pomińmy te tytuły i prezentowany przez nie poziom litościwym milczeniem. A tu nie ma lekko, 150 stron z hakiem do zapełnienia i nie ma przebaczenia... Naturalnie w ten czy inny sposób wypełnilibyśmy to jakąś treścią – ale nie byłby to raczej dobry numer. Stąd wspomniana nerwowość. Potem jednak nagle, dosłownie jak tropikalna ulewa, na nasze głowy posypały się nowe, i dobre, produkcje. Zaczęło się od gier sportowych ze stajni EA – czyli słynnej trójcy NBA, FIFA, NHL. I choć niektóre z nich wyraźnie się autopowielają, tak czy siak są to pozycje godne uwagi. I one to zakończyły wyjątkowo krótkie w tym roku panowanie Jęgo Ekskscelencji Ogóra Letniego.

Bo później poszło już z górki – Company of Heroes, które wynosi drugowojenne RTS-y na zupełnie nowy poziom... O tej grze ktoś z ekipy powiedział, że jest dla RTS-ów osadzonych w realiach II wojny, czym były Medal of Honor i Call of Duty dla drugowojennych FPS-ów. I co w tym jest! (Swoją drogą, co rzadko się zdarza, w tym numerze nie ma ani jednego recenzowanego FPS-a!) Była burzliwa dyskusja – dać 10 czy nie dać? I naprawdę o włos było od tej oceny...

A po nim Just Cause, który wzbudził w redakcji kontrowersje, zyskując wielkich fanów i nie mniej zagorzałych wrogów (czy raczej rozczarowanych tym, co prezentuje). A tu jeszcze „remake” II części Settlersów (z okazji 10-lecia cyklu), zabawny LEGO-waty pastisz starej trylogii Star Wars, El Matador, z którym też wiązaliśmy spore nadzieje i Dark Messiah...

...Ops, zaraz, stop. Dark Messiah w tym numerze jednak nie będzie. Wyobraźcie sobie, że grę wyrwaliśmy z UbiSoftu jeszcze przed oficjalną premierą – mielibyśmy światową premierę w CDA... Wyśmiałby jednak rozmaitych zawirowań celno-pocztowo-różnorakich dotarła do nas dosłownie w przeddzień wysyłki pisma do druku. Tak między nami dałoby się jeszcze w nią zagrać (choćby parę godzin) i wysmażyć jakąś tam recenzję. Tylko czy warto? Bo jakie byłoby to granie i jaki tekst? Zbyt cenimy i siebie, i Was, by serwować takie „po łebkach”

i „na szybko” tworzone artykuły. Nie ukrywamy, że z pewnym bólem serca, ale doszliśmy do wniosku, że nie zrezygnujemy z jakości na rzecz niewątpliwie efektownego nagłówka na okładce typu „Exclusive, tylko u nas, światowa premiera” (*) itd.

Zatem recenzja Dark Messiah dopiero za miesiąc. Ale na pocieszenie już dziś książeczka poświęcona tej grze. Nie za gruba – ale za to całkowicie darmowa, bo cena pisma nie wzrosła ani o grosz. Postaramy się takowe książeczki (może nawet grubsze?) częściej dorzucać do CDA i mamy nadzieję, że się Wam ta inicjatywa spodoba. A poza tym, mimo wyrzucenia z samego pisma sporej liczby reklam (są na osobnej wkładce – taki eksperyment), jego objętość wzrosła o 8 stron – będzie więc co czytać. Nie będziemy tu wymieniać, co konkretnie – wiadomo, że tak naprawdę... wszystko. A jeśli ktoś będzie miał już dość czytania, warto się zainteresować dołączonymi do magazynu płytami. Bo i pełniaki dobre (Tony Hawk's Pro Skater 4 PL!), i dem sporo (Company of Heroes i nie tylko!).

Mówta, co chceta – całkiem wypasiony numer nam wyszedł, choć uwierzcie, że nerwówka przy jego składaniu była tak 3x większa niż zwykle. (A zazwyczaj jest kosmos...) Ale to i tak nic przy tym, co Was czeka za miesiąc. Nie zdradzimy naturalnie żadnych szczegółów. Bo gdy w 150 CDA (a ten przecież coraz bliżej) pojawi się III część CDA HisStory, to tegoroczna edycja grudniowa na pewno będzie w nim odnotowana – i to przynajmniej z dwóch powodów.

I tak, zaostrzywszy Wasze apetyty na numer XII, zostawiamy Was z numerem XI w ręku, tradycyjnie życząc...

Miłej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

PS Moderatorze naszego forum życzymy rychłego i pełnego powrotu do zdrowia. Ama, jesteście z Tobą!

(*) tzn. z chęcią je widzimy, ale nie wtedy, gdy są osiągnięte takim kosztem...

Warto zajrzeć na cdaction.pl

Masz problem z grą lub sprzętem? Chcesz wyrazić swą opinię na temat CDA, gier, kart graficznych itd.? Chcesz spotkać innych fanów CDA? Chcesz wcześniej dowiedzieć się, co będzie w kolejnym numerze naszego pisma i co w redakcji piszczy? Zajrzyj na naszą stronę (www.cdaction.pl) albo od razu na nasze forum (www.cdaction.pl/agora/index.php).



www.cdaction.com.pl

numer 11/2006 (131)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Daniel Bartosiak, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtyś, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomczak, Rafał Wieliczko

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor biura reklamy: Michał Mierzyński
Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. 022 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijak
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





MOUSTERPIECE

Kiedy technologia staje się sztuką? Dochodzi do tego kiedy osiąga się optymalną formę i perfekcyjną funkcjonalność. Przedstawiamy urządzenie, które jest już „sztuką” – najbardziej zaawansowana mysz na świecie – model MX™ Revolution. Wyposażona w precyzyjną rolkę przewijania opartą o innowacyjny system MicroGear™ sprawia, że przeglądanie najdłuższych nawet tabel i dokumentów trwa zaledwie ułamki sekund, a laser najnowszej technologii zapewnia doskonałą precyzję i kontrolę. Sprawdź dodatkowe funkcje i możliwości urządzeń Logitech na stronie internetowej: www.logitech.pl



Designed to move you™



Spis treści

Gramy



Nie tylko gramy

Na Luzie	126
Temat numeru: Czym(ś) trzeba grać	130
Newsy, ciekawostki, ploty	136
Trendy: Intel Core 2 Duo królem wydajności!	144
Wademekum: Bezpieczny Internet	146
BLACK ZONE: Hakujemy strony WWW!	148

TESTY SPRZĘTU

Karty graficzne 7900GS	138
Myszka Logitech MX Revolution	140
Odtwarzacz Cowon iAudio 6	140
Aparat cyfrowy Olympus FE-190	142
Aparat cyfrowy Premier DS-8650	142
Słuchawki Creative Wireless Headphones SL3100	143

INNE

Action Redaction	150
Prenumerata	108

Zawartość Cover CD/DVD	008	Reservoir Dogs	078
Kalejdoskop	014	Fallen Lords: Condemnation	082
Gamewalker	050	Civilization IV: Warlords	084

ZAPOWIEDZI

Football Manager 2007	020	Dungeon Siege II: Broken World	088
Half-Life 2: Episode 2	022	Safecracker	090
Kane & Lynch	026	Just Cause	092
Defcon	028	El Matador	096
Elveon	030	Settlers II 10th Anniversary	098
Silent Hunter 4	032	FIFA 07	100
Assassin's Creed	034	Joint Task Force	102
		Shadow Grounds PL	104
		Kod Da Vinci PL	104
		Hitman: Krwawa Forsa PL	105

TEMAT NUMERU

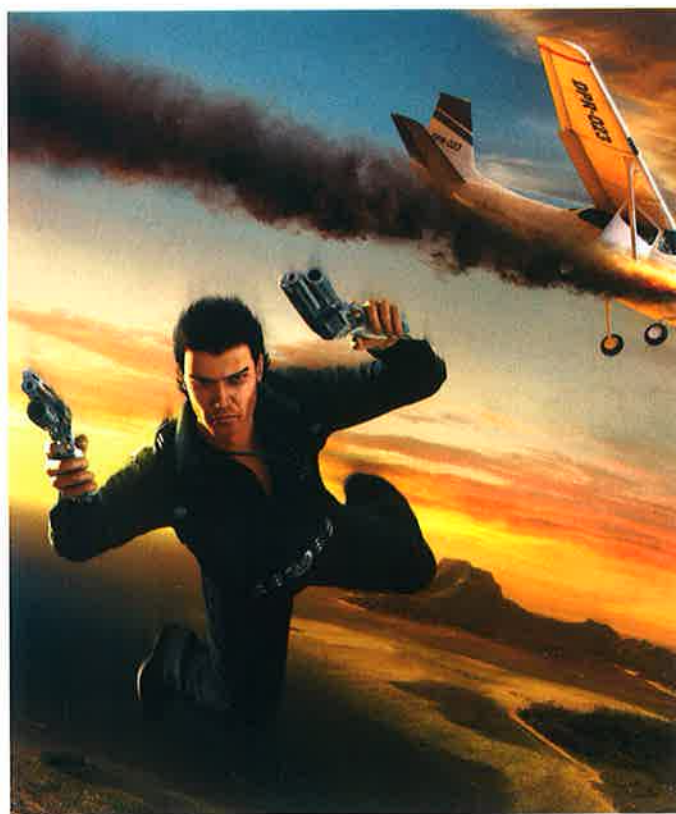
Guild Wars: Nightfall	038		
Enemy Territory: Quake Wars	044		

RECENZJE

Company of Heroes	060		
LEGO Star Wars II: TOT	066		
NHL 07	068		
Rise & Fall: Civilizations	070		
NBA Live 07	074		

O GRACZ INACZEJ

Kaszanka: Border Zone	106
Gry wiecznie żywe: Gothic	110
Odmienne stany grywalności	112
Freeware	114
Prehistoria	116
Final WCG 2006 i PES 5	122
Tipsy	125



INDEKS GIER

Assassin's Creed	034	El Matador	096	Gothic	110	Kane & Lynch	026	Rise & Fall: Civilizations	070
Border Zone	106	Elveon	030	Guild Wars: Nightfall	038	Kod Da Vinci PL	104	Safecracker	090
Civilization IV: Warlords	084	Enemy Territory: Quake Wars	044	Half-Life 2: Episode 2	022	LEGO Star Wars II: TOT	066	Settlers II 10th Anniversary	098
Company of Heroes	060	Fallen Lords: Condemnation	082	Hitman: Krwawa Forsa	105	NBA Live 07	074	Shadow Grounds PL	104
Defcon	028	FIFA 07	100	Joint Task Force	102	NHL 07	068	Silent Hunter 4	032
Dungeon Siege II: Broken World	088	Football Manager 2007	020	Just Cause	092	Reservoir Dogs	078		

@ ^ !! # ★ ? !
★ !! \$ ^ ? ! ←



Myślisz o tym, co jej zrobisz?

Wyluzuj. Zostaw kobietę w spokoju! Przecież wiesz, że one lubią gadać. A ty nie? Teraz możecie rozmawiać przez Skype używając swojego domowego telefonu. Zupełnie za darmo lub za grosze, tak jak w telefonii Voice over IP. Pomyśl o przyjemnościach i zapomnij o rachunkach!

Adapter D-Link Skype (DPH-50U) zaprojektowano po to, by ułatwić życie. Wyjątkowo prosty w instalacji i obsłudze, gwarantuje realne oszczędności w domowym budżecie. Dzięki niemu:

- dzwonisz i odbierasz rozmowy stacjonarne i internetowe na swoim telefonie
- prowadzisz połączenia konferencyjne
- nagrywasz rozmowy na swoim komputerze
- przekierowujesz rozmowy na inny telefon (np. na komórkę)
- nie martwisz się o rachunki
- a ona gada tyle, ile chce – i ty też



www.DLink.pl

THINK **D-Link**
Building Networks for People

Komputronik.pl

merlin.pl

[emarket](http://emarket.pl)
www.emarket.pl

[pc](http://pc.dlink.pl)
www.pclink.pl

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR **ZŁOTY** RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

BONUSY

Action Mag **CD DVD**
 Bonus 1 **CD DVD**
 Bonus 2 **CD DVD**
 Bonus DVD **DVD**
 Esensja **CD DVD**
 FAQ **CD DVD**
 Fotosmugler **DVD**
 FPP MegaZin **CD DVD**
 Tawerna RPG **CD DVD**
 Unreal Zone **CD DVD**
 Zdjęcia z Lipska **CD DVD**

DEMA **DVD**

Company of Heroes
 Dawn of War – Dark Crusade
 FIFA 07
 Just Cause
 Project Xenoclone
 Robotopia

PATCHE

Frater v1.1 **CD DVD**
 Galactic Civilization 2 v1.30 **DVD**
 Prey v1.1 **CD DVD**
 Sims 2 Glamour Decensor **CD DVD**
 SpellForce 2 PL v1.2 **CD DVD**
 Sword of the Stars v1.1.1 **DVD**
 U-Boat v1.01c **DVD**

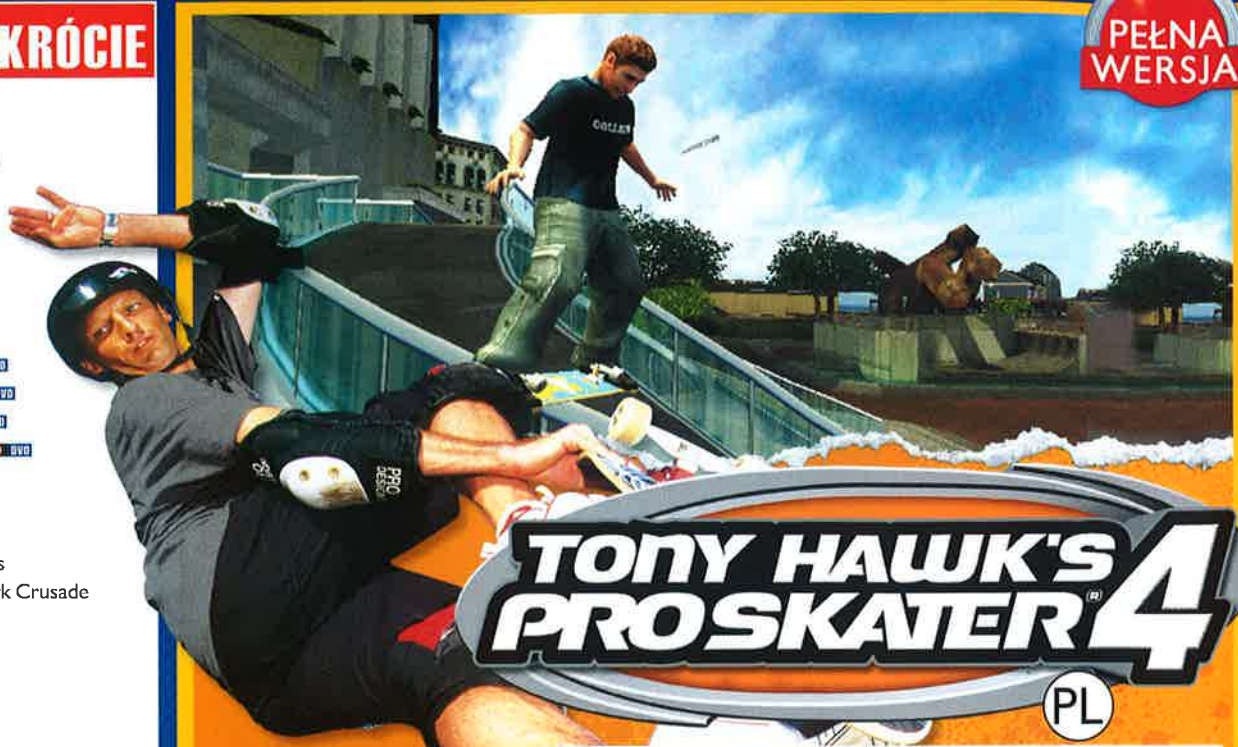
TRAILERY **DVD**

Armed Assault
 Assassin's Creed #1
 Assassin's Creed #2
 Brothers in Arms Hell's Highway
 C&C 3 Tiberium Wars
 Crysis
 Gothic 3
 Half-Life 2: Episode Two
 Loki
 Mage Knight Apocalypse
 Spore – creatures
 Spore – editor
 Spore – space
 Spore – wild planet
 Stranglehold
 SW: Forces of Corruption
 Xpand Rally Xtreme

UŻYTKI **DVD CD**

Ad-Aware SE Personal
 AMUST 1-Defender 2.0
 Jetico Personal Firewall
 Phishing Detector 1.0
 SpamExperts Home 1.1.4.5
 Spybot Search & Destroy 1.4

PEŁNA
WERSJA



Fragmenty recenzji

Tony Hawk's Pro Skater 4 to gra ogromna, nie ma wątpliwości. Jest znacznie obszerniejsza niż jej dwie poprzedniczki nawet razem wzięte. Przy czym jest również doskonale przemyślana (...). Jak włączyłem grę około 18.00, tak nie ruszyłem czterech liter sprzed komputera przez bite cztery godziny – w tym czasie udało mi się odsłonić prawie wszystkie planse. O ile w poprzednich częściach oznaczałoby to zbliżający się koniec rozgrywki, w Tonym było za mną zaledwie 30% gry – i to te najłatwiejsze.

Rozgrywka w THPS4 wygląda nieco inaczej, niż miało to miejsce w poprzednich częściach. Nie ma już dwuminutowych biegów, podczas których można wykonywać zlecone



zadania. Zamiast tego gracz od razu jest rzucony na planszę, po której może sobie w spokoju jeździć – trenując i podziwiając widoki. Gdy zaś najdzie kogoś ochota na wykonanie jakiegoś zadania, wystarczy podjechać do postaci ze strzałką nad głową i do niej „zagadać”. Zróżnicowania zadań zachwalać nie trzeba – to znak firmowy cyklu. Wszystkich wyzwań jest tu w sumie 190. Liczba ta jednak nie jest dostępna od razu. (...) Oprawa dźwiękowa THPS zawsze prezentowała się znakomicie, nie inaczej jest i tym razem. Utwory rzadko się powtarzają.

(...) 9+ i znak jakości należy się jej całkowicie – gra jest bardzo przyjemna, wymagająca i nie pozwala na sekundę nudy. Zakup tytułu polecam z czystym sumieniem – nawet jeśli znów będzie kosztował mniej więcej 160 złotych.

Uwaga!

Dodatkowym bonusem w grze są utwory polskich twórców (w tym Tymona, znanego wam z CDA jako Hut Sędzimir!). Aby usłyszeć je podczas gry, po zainstalowaniu THPS 4 na dysku wyświetli zawartość płyty (Mój Komputer -> kliknij prawym przyciskiem ikonę płyty i wybierz „Otwórz”). Tam w katalogu Dodatki znajdziesz plik setup.exe. Zainstaluj go do katalogu z grą... I ciesz się dodatkową muzyką wykonywaną przez Polaków!

UWAGA!!!!

Nadrukowany na płycie oraz podany poniżej numer seryjny służy do instalacji i gry w trybie dla jednej osoby. Jeśli chcecie pograć w trybie multiplayer, musicie użyć jednego z numerów, który jest w pliku załączonym na naszej płytce. Jeżeli jeden nie zadziała, spróbujcie innego, wybór macie naprawdę duży.

HKW1FMT4FI4Z3RSC

CD DVD
 GATUNEK: SPORTOWA/ARCADE
 WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
 RECENZJA W CDA: 11/03
 AUTOR RECENZJI: QN IK
 OCENA: 9+, ZNAK JAKOŚCI
 ŚREDNIA OCEN W NECIE: 88%

Company of Heroes

To przełom w gatunku RTS. Nie tylko pod względem graficznym, ale również rozgrywki. Demko zawiera tutorial i misję przedstawiającą lądowanie na plaży Omaha. Jeśli nie zakochacie się w tej grze, jesteście... dziwni! Recenzja w numerze.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM,
GRAFIKA 64 MB, 3 GB NA HDD



Project Xenoclone

Jak za jadącym pociągiem zamykają się grube wrota, a z naukowcem rozmawia piękna kobieta, to jest na 99% pewne, że jakiś eksperyment pójdzie nie tak i dużo potworów zyska wolność. Tym razem jedne są odporne na niebieski laser, a drugie na czerwony, a broń ma dwa tryby. Dlaczego tak? Nie mam pojęcia. Demo zawiera kilka misji.

DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1.5 GHZ,
128 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 200 MB
NA HDD



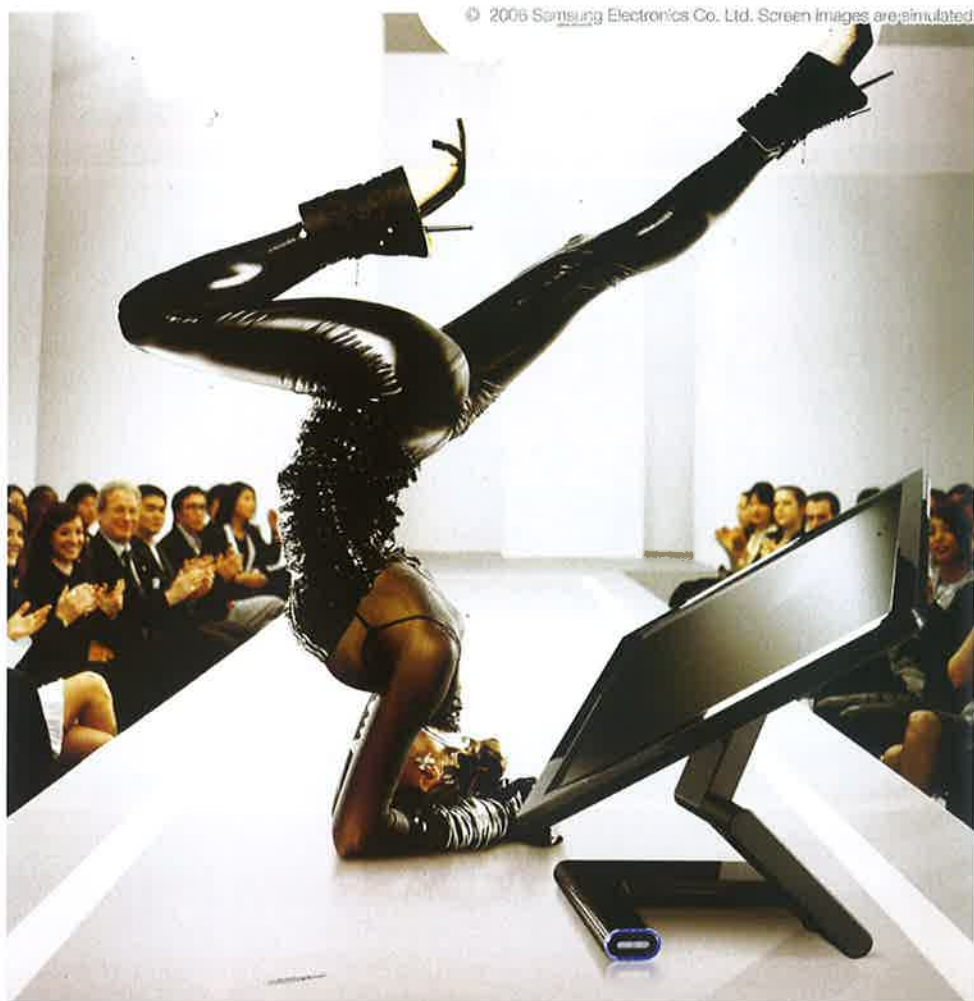
Warhammer 40,000

Dawn of War - Dark Crusade

Kolejne dzieło programistów Relic (patrz: Company of Heroes) i następny dodatek do świetnego Dawn of War. W Dark Crusade otrzymujemy 2 nowe rasy, kampanie, jednostki i oczywiście misje.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB
RAM, GRAFIKA 32 MB, 980 MB NA HDD



wyobraź sobie zmysłowość kształtu i ruchu



SyncMaster 971P

Wyobraź sobie połączenie nowoczesności z elegancją oraz piękna obrazu z nieskrępowaną wolnością ruchu. Wyobraź sobie perfekcyjną harmonię i zaskakującą zręczność sylwetki o idealnej pod każdym kątem prezencji. Wyobraź sobie dzieło sztuki. Z monitorem Samsung SyncMaster 971P nie trudno to sobie wyobrazić.

Więcej na www.samsung.pl

SAMSUNG

Redakcja informuje, że

DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005, ARCA. Vir z bazą danych z dn. 19.09.2006. Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

Knights of The Temple: Infernal Crusade

PEŁNA
WERSJA

Fragmety recenzji

Bohaterem (...) jest młody templariusz o imieniu Paul. Jak przystało na cnotliwego rycerzyka zakonu, jego zadaniem jest zmierzanie się ze złem. Tym razem w postaci biskupa, który porwuje niewiastę o swojsko brzmiącym imieniu Adela. Kobięcina owa ma zdolności nadprzyrodzone i ma posłużyć biskupowi jako klucz do otwarcia wrót pomiędzy ziemskim padolem a piekielnymi włościąmi. Rycerzyk musi się spieszyć, bowiem piekielne poczwary już przenikają na ziemię.

(...) Jest to stosunkowo proste action TPP, polegające na wyrzynaniu kolejnych przeciwników za pomocą broni białej. Paul macha na prawo i lewo mieczami, toporami, maczugami i oczywiście ma łuk. Po pokonaniu kolejnych wrogów zdobywa coraz lepsze „wihajstry” oraz umiejętności. (...) Plus Szwedom należy się za muzykę – bardzo równą i klimatem pasującą do gry.

UWAGA!!!

Gra jest spatchowana do najnowszej wersji. Po instalacji i uruchomieniu trzeba najpierw wybrać opcję SETUP i skonfigurować ustawienia. Dopiero wtedy uaktywni się opcja START GAME.

CD DVD

GATUNEK: TPP

WYMAGANIA: WIN 95/98/2K/XP, PROCESOR

800 MHz, 128 MB RAM

AUTOR RECENZJI: ELD

RECENZJA W CDA: 07/2004

OCENA: 6

ŚREDNIA OCEN W NECIE: 54%



Karta EURO<26

100 000 zniżek!
Całoroczne ubezpieczenie!



Karta EURO<26
dla osób w wieku **7-26 lat.**
Zawsze ważna **365 dni.**

Ponad 100 000 zniżek,
w tym na gry
i sprzęt komputerowy.

EURO<26 to całoroczny pakiet ubezpieczeniowy w Polsce i zagranicą - KL, OC, NNW.



FIFA 07

Czy trzeba coś pisać? Recenzja w numerze, jeśli ktoś nie wie, z czym się je FIFA. W demie tradycyjnie mecz towarzyski. Dostępnych jest kilka drużyn, m.in. Lyon, Man Utd czy Barca.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,3 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 700 MB NA HDD

Just Cause

Gra zapowiadana była jako pogromca GTA: SA. Czy tak jest? Próbkę Just Cause'a znajdziecie na cover CD. Wspomnę jedynie, że w redakcji gra ta wzbudziła skrajne uczucia. Od zachwytów po zdegustowanie. Zagrajcie, poczytajcie recenzję (w numerze) i zgadnijcie, kto był w przewadze.



DVD

WIN 2K/XP,
PROCESOR 1,4 GHZ,
512 MB RAM,
GRAFIKA 64 MB,
825 MB NA HDD

Simon the Sorcerer Trilogy

Trylogia gierek poświęconych Simonowi, którego (od biedy) można uznać za starszego brata Harry'ego Pottera. Ot, przeciętny współczesny nastolatek, który nagle orientuje się, że został obdarzony magiczną mocą... oraz trafił do dziwnego magicznego świata fantasy.

To jedna z najsłynniejszych przygodówek firmy Adventure Company, niewątpliwie znanej fanom tego typu gier. Jej (tzn. trylogii) cechą charakterystyczną jest m.in. specyficzny, ale do broduśny humor, jakimi są przesycone dialogi i fabuła. (Druga część nosi podtytuł: Lew, Czarownik i Szafa. Fanom opowieści o Narnii nie trzeba nic więcej wyjaśniać, prawda?)

Pierwsze dwie części były rysowane, trzecia jest już w pełnym 3D. I choć wizualnie na pewno nikogo nie powalą, to fabuła i (szczególnie) humor nie postarzały się wcale. Nadal świetnie bawią... Interfejs też niczego sobie.

Zresztą sprawdźcie sami. Gry niestety (na szczęście?) po angielsku, nieoficjalnych tłumaczeń zaś nigdzie nie znaleźliśmy. Ale to może być motywacja do nauki angielskiego albo (dla tych, co już znają) przeciwiczenia swych umiejętności w praktyce.

A jako bonusik – pinball z Szymkiem.

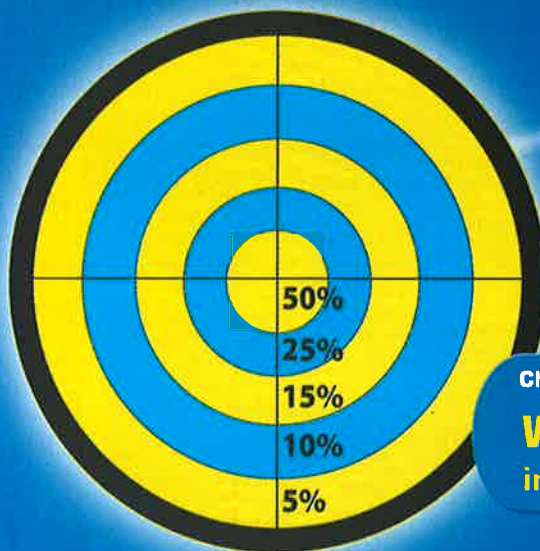


PEŁNA
WERSJA

DVD

GATUNEK: PRZYGODOWA
WYMAGANIA: KOMPUTER KUPIONY
W OKOLICACH 1998 :)

USTRZEL PARĘ ZNIŻEK Z EURO < 26



komputery
gry
akcesoria

Chcesz wiedzieć więcej? Wejdź na stronę:

www.euro26.pl
infolinia: 0 801 400 820



Robotopia

Klasyk klasyczna strzelania 2D. Gra polega na bieganiu i lataniu robotem po planszy oraz eksterminowaniu wszystkiego, co się rusza. Grafika średnia, muzyka skoczna. Można chwilę pograć i przekonać się, w co się grało 15 lat temu.

DVD

WIN 95/98/ME/2K/XP, PROCESOR 200 MHZ, 32 MB RAM, 70 MB HDD

Reklamacje płyt CD/DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać CD/DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutów!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwoniłś – pamiętaj, że:

- a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.
- b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmienia. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

SUPER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!
UZNANE, POLECANE, PEWNE!



NOWE OBLCZE SERII SUPERSELLER...



JUŻ 15 WRZEŚNIA 8 NOWYCH, NAJWIĘKSZYCH HITÓW!
TERAZ KAŻDY W EKSKLUZYWNYM, LAKIEROWANYM PUDEŁKU!

SUPERSELLER TO SERIA NAJLEPSZYCH GIER!
SPRAWDŹ JE WSZYSTKIE NA STRONIE www.superseller.pl



Zakup gier
z serii SuperSeller
rekomendowany jest
przez renomowany
serwis Gry-Online.pl



W każdym
pudełku znajduje się
kompletny poradnik
przebiegu gry!

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Caly czas ta sama
rewelacyjna cena!



© Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

\$ E L L E R

WIELKI KONKURS!

1000 DOLARÓW W GOTÓWCE!



WYGRAJ JEDNĄ Z 1100 NAGRÓD O ŁĄCZNEJ WARTOŚCI PONAD 120 000 PLN!

Partnerzy konkursu:

nero



ARDATA



EIZO



RAZER



SZCZEGÓŁY W PUDEŁKACH Z GRAMI ORAZ NA STRONIE www.superseller.pl

DO WYGRANIA: 1x1000 USD (amerykańskich dolarów); 1x monitor EIZO S1931 SlimEdge 19"; 8x dysk przenośny USB Ardata 2.5" 40 GB; 10x myszka dla graczy Razer Copperhead; 10x klawiatura dla graczy Zboard Merc; 10x zestaw klawiatura dla graczy Zboard z nakładką Everquest 2; 15x uniwersalny pakiet oprogramowania NERO 7; 45x podkładka pod mysz BattlePad XXL; 1000x gry z katalogu wydawniczego Cenega Poland – 100x Commandos Strike Force; 100x Dreamfall: The Longest Journey; 100x Prey; 100x Ghost Recon Advanced Warfighter; 100x Grand Theft Auto San Andreas; 100x Panzer Elite Action: Pola Chwały; 100x Rainbow Six: Lockdown; 100x Tomb Raider: Legend; 100x Civilization IV; 100x The Elder Scrolls: Oblivion PL.

GOthic 3
HISTORY CHANNEL'S CIVIL WAR
JADE EMPIRE SE
NEVERWINTER NIGHTS 2

TIMESHIFT
WIEDZMIN

11/2006

Gothic 3,5?

Nie zdążyliśmy jeszcze nacieszyć się myślą, że Gothic 3 tuż, tuż, gdy... doszły nas wieści o planowanym



przez Piranha Bytes dodatku do niego! Informacja ta ma wyjątkowo mocne podłoże – pochodzi wprost z raportu finansowego JoWoD Productions, a wiadomo, że tam, gdzie zaczyna się mowa o (dużych) pieniądzach, żarty schodzą na bok. Dodatek ten, nawiasem mówiąc, pozwoli twórcom gry dużej zachowywać milczenie w kwestii tego, co dalej po zaplanowanym przecięciu trylogii Gothica.

www.gothic3.com

Wiedźmin w Atari

Tradycyjnie trapiące od kilku już lat poważnymi problemami finansowymi Atari ma, jak się zdaje, wreszcie jakiś pomysł na odbicie się od dna. Po znakomitej jesieni, gdy pod tym właśnie logo wydane zostały m.in. Test Drive Unlimited oraz Neverwinter Nights 2, zabiega o kolejne nośne tytuły. Jednym z nich ma być nasz rodzimy Wiedźmin, który – jak się zdaje – ma się wreszcie szansę ukazać zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami. Naturalnie to wciąż oznacza, że zmuszeni jesteśmy zaczekać przynajmniej do wiosny 2007, ale...

www.shewitcher.com

SHORTY

Reżyserem filmowego Halo jest...

Nie, nie Peter Jackson, nie Steven Spielberg ani też na szczęście Uwe Boll. Jest nim pochodzący z Republiki Południowej Afryki Neill Blomkamp. Wybór producentów (Peter Jackson i Fran Welsh) może się rzeczywiście wydawać zaskakujący, biorąc pod uwagę, że największym osiągnięciem Blomkampa jest... reklamówka Citroena. Z drugiej strony, zdaniem samego Jacksona – był jedynym kandydatem posiadającym nie tylko pasję i wizję, ale i wiedzę dotyczącą świata Master Chiefa. A jeśli przyjąć dodatkowo, że filmowe „Halo” to w gruncie rzeczy też tylko reklama...

<http://halo.bungie.org>

TimeShift w 2007

Nie zdążyliśmy jeszcze ochłonąć po nagłym przemianie, jaką – wraz z Vivendi Games – przeżyła TimeShift, gdy doszły nas wieści o kolejnym opóźnieniu tego niezwykłego



„czasoprzestrzennego” first-person shootera. Niestety, tym razem charakterystyczne dla niego zabawy z czasem obróciły się przeciw niemu i TimeShift przesunął się z 2006 na 2007.

www.timeshiftgame.com

BioWare i MMOG?

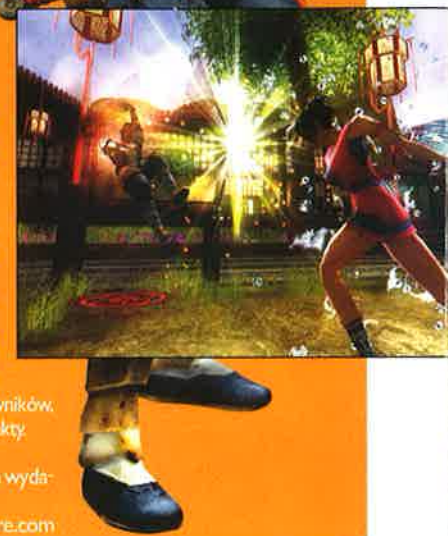
Kanadyjskie BioWare w role-playing dla pojedynczego gracza osiągnęło w zasadzie wszystko, co było do osiągnięcia. Pięć ich gier – Baldur's Gate I i II, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic i Jade Empire, wciąż pozostaje w pierwszej dziesiątce najlepszych, w jakie dane nam było grać w ostatnich latach, i nic nie wskazuje na to, by inaczej miało być w przypadku ich kolejnych tytułów: konsolowej Mass Effect

Jade Empire w Take-Two... i CDP

Jednym z przebojów roku 2006 świata PC miała być, według większości zestawień i prognoz, Jade Empire – orientalna hybryda gier akcji i role-playing autorstwa BioWare. Niestety, informacja prasowa potwierdzająca plany przeniesienia jej z konsol na PC była przez całe miesiące jedynym dowodem zainteresowania Microsoftu – wydawcy pierwotnej, konsolowej wersji – tym produktem (a co za tym idzie, dobrym problemem szczerości intencji stworzenia z „Games for Windows” platformy przynajmniej równorzędnej konsolom). Na szczęście jednak to przedzwinięte w gruncie rzeczy zawieszenie tak nośnego tytułu w próżni ma się ku końcowi i Jade Empire pojawi się w świecie PC już w styczniu. Wyszło jednak przy tym na jaw, że wydawcą gry nie jest już wcale Microsoft, lecz Take-Two (Dark Corners of the Earth, The Elder Scrolls: Oblivion), a zmiana ta wpłynęła nie tylko na politykę wydawniczą Jade Empire PC, ale także na formę jej samej. To zaś dlatego, że w dniu jej premiery gracze otrzymają Special Edition, a w niej m.in. dwa nowe style walki – Iron Fist i Viper; nowych przeciwników, lepszą AI oraz poprawione tekstury i efekty.

W Polsce Jade Empire: Special Edition wydane zostanie przez CD Projekt.

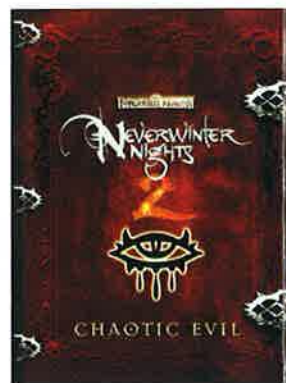
<http://jade.bioware.com>



Neverwinter Nights 2

Mamy dwie wiadomości – dobrą i złą. Ta zła to oficjalne potwierdzenie wcześniejszych doniesień, jakoby sequel dzieła BioWare miał ulec ponownemu opóźnieniu. Ta dobra to fakt, że Gothic 3 nie jest opóź... to jest, że opóźnienie to nie jest duże i premiera Neverwinter Nights 2 odbędzie się jeszcze... ostatniego dnia października. Warto dodać jeszcze, że wtedy też ukaze się wersja kolekcjonerska gry, a w niej m.in. bonusy w grze (Błogosławieństwo Waukeena, dwa przedmioty, dostęp do unikatowej broni, złota aura wokół postaci gracza), ale także płócienna mapa świata gry i... dwa srebrne pierścienie, za sprawą których każdy ze szczęśliwych nabywców tej wersji będzie mógł podkreślić swe oddanie dobru lub złu czy – w typowej dla ludzi dycho- tomii – obydwu tych postaw naraz.

www.atari.com/nwn2/



The History Channel's Civil War

Słowackie Cauldron, twórcy m.in. Knights of the Temple II, ujawnili, że już w listopadzie przyjdzie nam poznać pierwszą grę tworzoną pod egidą The History Channel – telewizji starającej się przekonać wszystkich, jak niewiele – lub jak dużo – prawdy jest w twierdzeniu, że „jedynym, czego uczy nas historia, jest to, że historia nie jest w stanie niczego nas nauczyć”. Ta – Civil War – przybliżyć ma nośny za Atlantyk temat amerykańskiej wojny domowej, z jej szandarowymi bitwami, jak: Gettysburg, Bull Run czy Antietam. Znacznie ciekawsze dla rodzimych „historyków” będzie jednak to, że nie będzie to kolejna nudnawa strategia w starym stylu, a... gra akcji! – coś na pograniczu first-person shootera i slashera (bagnety!

Szable! Kolby broni! Pięści!), z Unitami i Konfederatami w rolach głównych! Dodatkową atrakcją ma być pełna wiarygodność otoczenia i odtworzonego na podstawie archiwalnych rycin i map oraz – przede wszystkim – możliwość wysadzania w powietrze obiektów wchodzących w jego skład! Civil War wg The History Channel – już w listopadzie.

www.cauldron.sk



ŻYJ BUDUJ PANUJ



Odkrywaj technologie i buduj cuda, takie jak Circus Maximus.



Ponad 30 surowców do wydobycia i usług do świadczenia - nigdy się nie znudzisz!



Trenuj gladiatorów i zwierzęta do walki na arenie. To jeden ze sposobów, aby zadowolić społeczeństwo.



Nowa symulacja miasta - zajrzyj do środka budynków, aby przekonać się, co dzieje się wewnątrz.



Zakładaj szlaki handlowe w imperium i eksportuj nadwyżki towarów.

CIVCITY ROME

www.civilization.com

Już w październiku!



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



© 2006 Take-Two Interactive Software i jego oddziały 2K Games, logo 2K Games, Firaxis Games, logo Firaxis Games, Civ i Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Gra stworzona przez FireFly Studios. Firefly Studios i logo Firefly Studios są znakami towarowymi Firefly Studios Ltd.

AGE OF CONAN
BATTLESTAR GALACTICA
CODENAME: PANZERS – COLD WAR
DUNGEON SIEGE II DELUXE
ELDER SCROLLS: OBLIVION, THE

GOthic 3
INSTINCT
WORLD OF WARCRAFT

11/2006

Age of Conan w 2007

Nauczyliśmy się już z pokorą przyjmować doniesienia dotyczące opóźnień premier najbardziej obiecujących gier; tej szczególnej jednak, na Croma, nie zamierzamy przemiłować! Mowa przecież o Age of Conan: Hyborian Adventures, która wskutek sugestii poczynionych przez betatesterów została odesłana do twórców – Funcomu – w celu dokonania przeróbek dla dobra samego Conana, a także wszystkich zaangażowanych w projekt multimedialny pod jego wezwaniem. Nowa data premiery – marzec-maj 2007, co niestety oznacza, że gracze, którzy zbroili się już na wielkie online'owe barbarzyństwo w Święta Bożego Narodzenia, zmuszeni będą uzbroić się przede wszystkim w cierpliwość i zacząć do Świąt... Wielkiej Nocy.

www.ageofconan.com



Codename: Panzers – Cold War

Zaledwie zdążyliśmy się przyzwyczaić do myśli, że nowa gra serii Codename: Panzers nie będzie kolejnym zbiorem opowiadań z czasów drugiej wojny światowej, gdy jej twórcy – Stormregion i największy ostatnimi czasami talent Electronic Arts, zdecydowali się odważnie uchylić rąbka tajemnicy! I tak, Codename: Panzers – Cold War rozgrywać się ma w czasach tytułowej zimnej wojny, jednak – jak wynika z ujawnionych informacji – wyłącznie na zmyślonych polach bitew. Odejdźcie od realiów historycznych pozwoli także twórcom skoncentrować się na fabule gry oraz zgłębianiu zawsze ciekawych scenariuszy alternatywnych w stylu „co by było, gdyby”. Niestety, odpowiedź na to i wszystkie inne pytania związane z Codename: Panzers – Cold War poznać mamy dopiero w okolicach premiery przewidzianej na szeroko zakrojony 2007.

www.stormregion.com



Phantom zniszczony?

Wygląda na to, że już wkrótce zabraknie nam powodów do bezkarnego drwiania z Infinium Labs i ich „rewolucji w PC” – systemu Phantom. Z drugiej strony, powinno ich wystar-



czyć na całe lata dochodzeń i śledztw. Dość będzie jednak powiedzieć, że z tej dużej chmury spadł wyjątkowo mały deszcz. Zagrożone przez właścicieli Infinium Labs zmienilo nazwę na Phantom Entertainment, jego wielokrotnie opóźniana „superkonsola” zmieniła się w zwyczajną klawiaturę i mysz, a cały planowany system dystrybucji cyfrowej gier stał się (czy raczej „stanie” – premiera w 2007) kolejną „inną” aplikacją do ściągania z Internetu dem i łatek... A więc... szczydymy dalej.

www.phantom.net

Dungeon Siege II Deluxe

Z kronikarskiego jeno obowiązku, gdyż mimo wszystko wciąż trudno mi wykrzesać w sobie autentyczny entuzjazm w stosunku do Dungeon Siege'a II, informuję, że już w listopadzie ukaże się jego wersja Deluxe zawierająca zarówno podstawkę, jak i zre-cenzowany w bieżącym numerze dodatek Broken World. Swoją drogą – jak to jest – „jedynka” tak zna-

SHORTY

i pecetowej Dragon Age. Dominacja na polu single player jednak, jak się zdaje, już BioWare nie wystarczy, czego dowodem jest zakup HeroEngine middleware, stworzonego przez Simutronics specjalnie na potrzeby gier MMO. Jak na tę chwilę nie wiadomo, w jaki sposób zamierza spożytkować te narzędzia BioWare Austin – studio satelickie BioWare Edmonton, jednak twórcy potęgi studia – doktorzy Greg Zeschuk i Ray Muzyka, nie kryją się wcale z fascynacją światami online... Kto zatem wie, czy już wkrótce nie dane nam będzie zagrać w którejś z nowych, autorskich wizji BioWare'u...

www.bioware.com



Nowa Battlestar Galactica w 2007!

Dobre, nie – doskonałe wieści dla wszystkich fanów „Battlestar Galactica” – znakomitego serialu s.f. Mianowicie: już w 2007 kolejna gra z ich ukochanego uniwersum. Niestety na więcej informacji zmuszeni będziemy jeszcze trochę poczekać...

www.vivendi.com

Blizzard i Havok 4.0?

System wiarygodnej fizyki obiektów oraz animacji – Havok – pozostaje, jak wszyscy dobrze wiemy, jednym z najpopularniejszych middleware (programów ułatwiających tworzenie innych, bardziej złożonych aplikacji) całej branży rozrywki elektronicznej. Niczym szczególnym są zatem informacje prasowe podające nazwy kolejnych partnerów irlandzkich programistów. Mimo to niewielu chyba pozostało obojętnych w stosunku do wieści, że dołączył do nich także... Blizzard. Interesujące przy tym, że w tym przypadku umowa dotyczy licencji na wersję 4.0 Havok (nie tylko rozwijającą obecne funkcje, ale także wzbogacającą je o zachowania – Behavior, i efekty – FX) i że – zdaniem szefów Blizzarda – technologia ta zostanie wykorzystana przy tworzeniu przyszłych jego gier. Nim jednak popadniemy w stan euforii, warto dodać, że Havok 4.0 stworzony został z myślą nie tylko o PC-cie i Macu, ale także Xboxie 360 i PlayStation 3, a Blizzard wciąż nie powiedział ostatniego słowa w kwestii „beztimnowo zawieszzonej” konsolowej StarCraft: Ghost.

www.havok.com

Lider Wilków w Gothic 3

Jak poinformował CD Projekt, zakończył się już nagranie do trzeciej części Gothica. Niespodzianką był udział w tym przedsięwzięciu m.in. Roberta Gawlińskiego – wokalisty i lidera zespołu Wilki. Gawliński wcielił się w postać Keretha, elitarnego wojownika, bohatera jednego z epizodów gry. Co ciekawe, lider Wilków prywatnie jest wielkim

www.gaspowered.com/ps2/news.php



Dodatek do Obliviona?

Niestety, niczym innym jak obmierzłą plotką okazały się doniesienia o pierwszym oficjalnym dodatku do The Elder Scrolls: Oblivion, jakim Bethesda miała zaskoczyć konkurencję jeszcze przed Świętami. Pogłoski te zostały błyskawicznie i ostro zdementowane, nam zaś – maluczkim – pozostaje co najwyżej, tykając łzy, próbować zdławić w sobie rozbudzoną tak podle nadzieję i... czekać dalej.

www.elderscrolls.com

Instinct

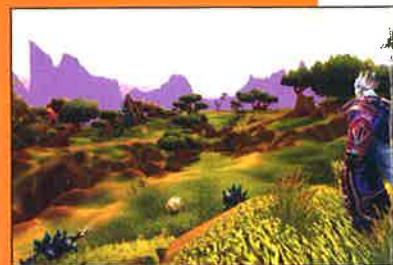
Ledwie zdążyliśmy poinformować o istnieniu Instinct – współczesnego first-person shootera rosyjskiego „duetu” Digital Spray Studios-Newtonic Studio, gdy ten ujawnił, że kanwą gry był wybuch reaktora w Ryanggang w Korei, do jakiego doszło 9 września 2004. Uzupełnieniem tych doniesień było kilkanaście screenshotów dowodzących ponad wszelką wątpliwość, że życie na zgłiszczach świata wcale nie musi być złe.

www.instinct-game.com



WoW w 7 milionach domów

Blizzard Entertainment ujawnił, że liczba aktywnych (!) kont w World of Warcraft przekroczyła właśnie liczbę 7 (słownie: siedmiu) milionów. To oznacza dwie rzeczy: World of Warcraft to absolutny fenomen, w którym niezbędne jest otwieranie nowych serwerów (realmów), podczas gdy w innych Massively Multi-



player Online Role-Playing Games w tym czasie odbywało się ich łączenie. Po drugie zaś – Blizzard i Vivendi Games mogą się liczyć z miesięcznym przychodem z samych tylko opłat abonamentowych rzędu... 100 milionów dolarów. A to dla graczy najlepsza gwarancja, że ich ukochana gra nadal będzie się rozwijać – tak poprzez kolejne łuki, jak i pordelkowe rozszerzenia. Warto dodać także, że pierwszy oficjalny dodatek do World of Warcraft – The Burning Crusade, już na przełomie listopada i grudnia!

www.wow-europe.com



NOWOŚĆ

NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ ZA MIESIĄC NOWE KULTOWE GRY!



Odkryj nowe gry na www.kolekcjaklasyki.pl

NOWA, ULEPSZONA
POLSKA EDYCJA

PL

**PORADNIK
DO GRY**

GRY OnLine
www.gry-online.pl

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

**DOBRY
ZAKUP**

GRY OnLine
www.gry-online.pl

**UZUPEŁNIJ
SWOJĄ
KOLEKCJĘ!**

POSKLEPIJ
GRY
ZA JEDNĄ
24.90
PLN

DAY WATCH
HOMM5: HAMMERS OF FATE
FALL OF LIBERTY
JAGGED ALLIANCE 3(D)
PRO EVOLUTION SOCCER 5

STRANGLEHOLD
WARHOUND

11/2006

Day Watch

Ucieszył się, oj, ucieszył nasz redakcyjny Cormaccio na wieść o Day Watchu – sequelu jego „ólóbionej” turówki taktycznej Night Watch. Tak się jednak składa, że „większa połowa” redakcji uważa, że Night Watch nie była grą tak złą, jak ją odmalował Cormaccini, i ją na ten przykład decyzja Nival Interactive wcale nie zmartwiła. Mamy też nadzieję, że bycie złym w Moskwie, Paryżu, Waszyngtonie – bo z agentów dołu właśnie składa się tytułowa Straż Dzienna – spodoba się ostatecznie także samemu Cormaccello.

www.nival.com



JA3 i JA3D – R.I.P.

To naprawdę było do przewidzenia – Jagged Alliance 3 i Jagged Alliance 3D, spadkobiercy jednej z najlepszych taktycznych gier turowych



w historii PC, powierzeni bezmyślnie przez Strategy First rosyjskiemu Game Factory Interactive – gryzą piach. Powód – brak wyraźnych postępów w pracach i ogólnie niezadowolający stan obu projektów. Świątecznym w tunelu dla fanów dzieł Sir-Tek pozostaje obietnica Strategy First, jakoby prace nad obydwoma tytułami podjąć miał już wkrótce inny developer.

www.strategyfirst.com

Mistrzostwa Polski w PES5 zakończone!

9 września w Warszawie odbyły się finały Mistrzostwa Polski w Pro Evolution Soccerze 5. W finale zagrał Szostak (jako Brazylia) z Bogee (Francja). Wygrał łuskasz „Szostak” Szóstkiwicz wynikiem 2:1. Trzecie miejsce zajął Filo (Brazylia). W turnieju wystartowało 100 najlepszych zawodników. Finałisti zostali wyłonieni w eliminacjach, które odbyły się w sierpniu w 6 miastach w całej Polsce (Warszawa, Katowice, Kraków, Szczecin, Wrocław, Poznań). Finalista będzie reprezentował Polskę na finałach, które odbędą się w stolicy Irlandii, Dublinie, na początku października. Przy okazji fanom Pro Evo przypominamy, że już w październiku zawita u nas szósta odsłona serii. Po raz pierwszy w historii gra będzie wydana po polsku – usłyszysz komentarz m.in. Mateusza Borka i Romana Koltonia, a na pudełku zobaczysz Macieja Żurawskiego. (Minirelacja z mistrzostw – w tym numerze CDA.)

www.gram.pl



Fall of Liberty

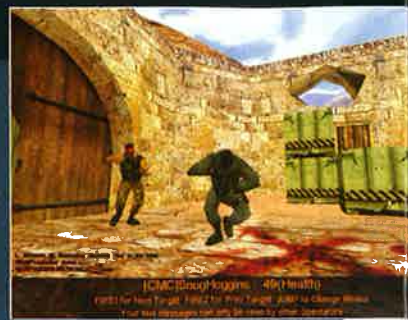
Codemasters ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące nowego projektu Spark Unlimited – twórców konsolowej Call of Duty: Finest Hour: Ten – Fall of Liberty – jest first-person shooterem osadzonym w alternatywnej nie-rzeczywistości drugiej wojny światowej, w której Winston Churchill nie przeżył wypadku z 1931 roku, co w efekcie, 20 lat później, doprowadziło do nazistowskiej inwazji na Stany Zjednoczone. Kres Wolności przewidziany jest na koniec roku 2007.

www.codemasters.co.uk



Allegra

Już od 1 września trwają zapisy na I Mistrzostwa Allegra w grach komputerowych Allegra 2006. W zawodach mogą wziąć udział 5-osobowe zespoły złożone z użytkowników Allegra posiadających pełną aktywację konta. Brak podziału na amatorów i profesjonalistów, a udział w mistrzostwach jest bezpłatny. Rozgrywki rozpoczną się na początku października i potrwać około 3-4 tygodnie (w zależności od liczby zgłoszonych zespołów). Zawodnicy rywalizować będą w ramach najpopularniejszej obecnie gry sieciowej – Counter-Strike 1.6., a 5 najlepszych zespołów otrzyma nagrody rzeczowe – procesory firmy AMD oraz płyty główne o łącznej wartości około 20 tysięcy złotych, 5 kolejnych zespołów zostanie nagrodzonych upominkami od sponsorów.



Zawody organizowane są przez serwis Allegra wraz z firmą Pif-Paf, a nagrody funduje AMD. Patronat prasowy nad zawodami objęły czasopisma CD-Action oraz PC Format.

Informacje o zawodach oraz formularz rejestracyjny dostępne na stronie www.allegra.pl/allegra.

SHORTY

fanem serii Gothic. Kilkakrotnie (!) kończył Gothica II i z dużym zapalem zareagował na propozycję wzięcia udziału w nagraniu do najnowszej części. Dla fanów gry ważne jest także to, że po raz kolejny usłyszymy ten sam, spokojny głos Bezmiennego. Gra ukaże się w październiku w pełnej polskiej wersji językowej i w cenie 129,90 zł.

www.gothic3.com



Stranglehold w 2007

Potwierdzone, niestety, zostały pogłoski o opóźnieniu premiery Strangleholda – pierwszego interaktywnego filmu akcji – w reżyserii Johna Woo i z Chow Yun-Fatem w roli głównej. Nowa data premiery – wiosna 2007.

www.tudvay.com

Warhound

W wielu równoległych światach sukces Call of Juarez sprawił, że jego ojcowie, wrocławski Techland, spoczęli na łożu laurów i w kilka lat później nikt już o nich nie pamiętał. W naszym jednak postanowili oni przekuć go w... następny sukces, a ściślej w projekt Warhound – grę, której fabułę pisać będą w jej trakcie sami gracze!



Warhound to first-person shooter, w którym wcielamy się w członka elitarnej grupy najemników. To założenie, jak twierdzą sami jego twórcy, pozwala im stworzyć świat, w którym gracz ma pełną swobodę wyboru zadania i następnie działania już w trakcie jego realizacji. Dodatkowym atutem ma być możliwość rozwoju postaci – nabywania (jak w Chrome'ie i Chrome'ie 2) nowych umiejętności: tuższej licencji, np. alpinisty, która pozwoli się lepiej wspinać, czy sternika, umożliwiającej korzystanie z łodzi! Więcej o Warhound – wkrótce.

www.techland.pl

HoMM5: Hammers of Fate

Duet Nival Interactive-Ubisoft uchylił rąbka tajemnicy skrywającej dotąd pierwszy oficjalny dodatek do znakomitej Heroes of Might & Magic V! Ten zatytułowany został Hammers of Fate i – uwaga, bracia dwarfowie! – koncentrować się będzie całkowicie na życiu i (zwykle destruktywnie) twórczości najdoskonalszej spośród ras fantasy – krasnoludów!



Rdzeniem dodatku będzie nowa kampania z krasnoludzkimi wojownikami i kowalami runów w rolach głównych. Dodatkowo Hammers of Fate wprowadzi nowych bohaterów, wraz z nowymi czarami i zdolnościami, a także wzbogaci świat Ashan o niewiedziane w nim dotąd budynki i stwory, do których eksterminacji posłużą unikatowe artefakty. Bezcenne dla graczy mogą się okazać nowe rozwiązania technologiczne, dzięki którym możliwe się stanie stworzenie karawan, a także obiecane już jakiś czas temu losowe generowanie map. Listę zmian zamyka system tur jednoczesnych, dzięki któremu skrócony zostanie czas oczekiwania w grach online! Hammers of Fate rozpoczyna wykuwanie przyszłości świata Ashan już po nowym roku.

www.mightandmagic.com

Nowa gra od Tima Schafera!

Zdaje się, że Vivendi Games bardzo poważnie traktuje plany powrotu do samej czołówki wydawniczej świata. Kolejnym krokiem na drodze prowadzącej do tego celu jest zapewnienie sobie praw wydawniczych do nowej gry Tima Schafera – twórcy m.in. The Full Throttle, Grim Fandango czy Psychonauts!

www.doublefine.com

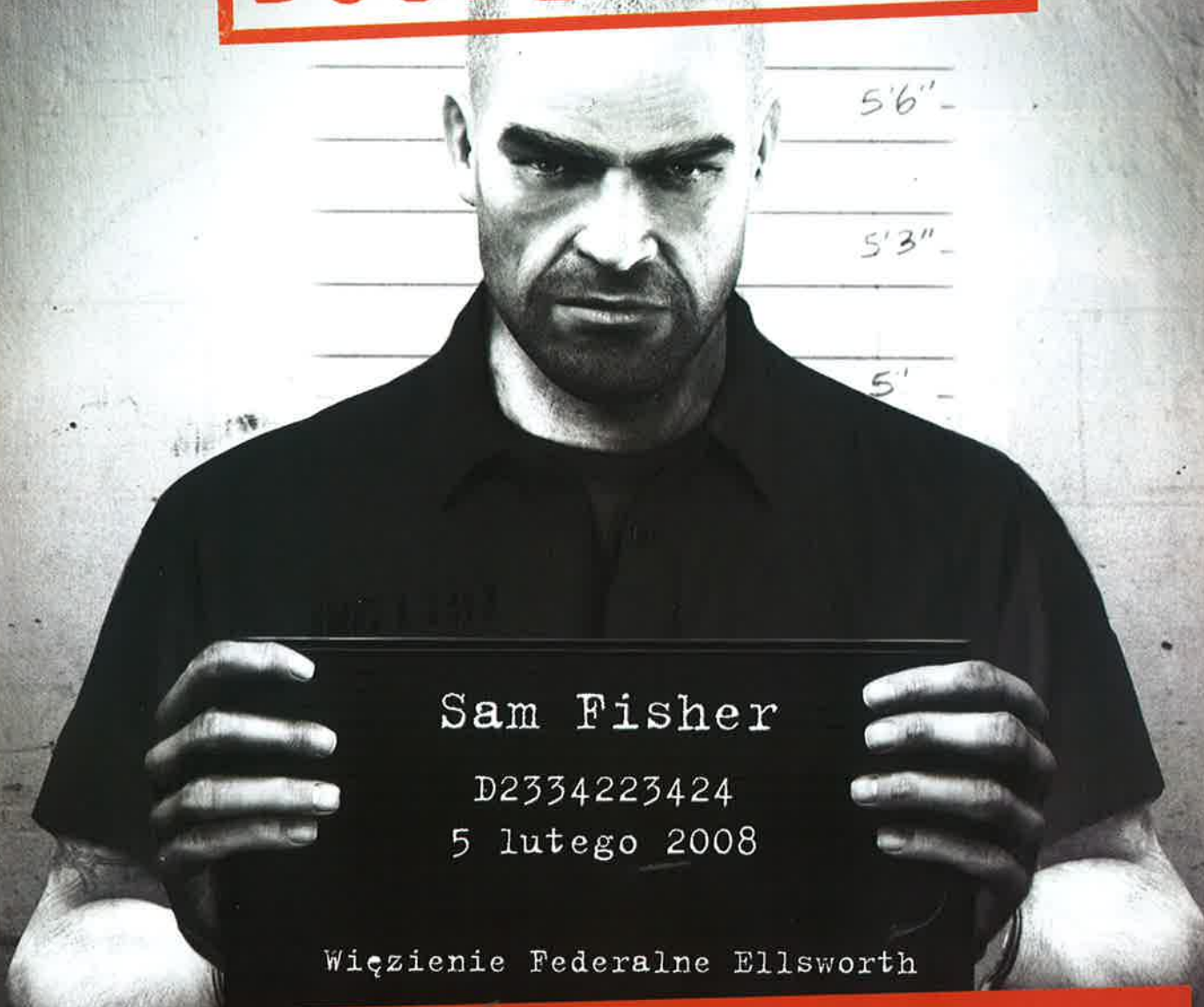
W ROLI SAMĄ FISHER'A MIROŚŁAW BAKA



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT



Sam Fisher

D2334223424

5 lutego 2008

Więzienie Federalne Ellsworth

NIE MASZ POJĘCIA CO CIĘ CZEKA

JUŻ WKRÓTCE!



PlayStation 2



UBISOFT

PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
WWW.SIGAMES.COM
DATA PREMIERY: GRUDZIEŃ 2006

ROTHMAN | MISTRZ POWRACA!



FOOTBALL MANAGER 2007

Co roku, na przełomie sierpnia i września, fani Football Managera w napięciu oczekują na jakiegokolwiek wieści ze stajni Sports Interactive. Wystarczy krótkie oświadczenie producenta – „będzie!” – by gromady zapaleńców na całym świecie zrezygnowały z łapania ostatnich promieni letniego słońca i zajęły się poszukiwaniem informacji na temat nadchodzącej kolejnej części ich ukochanej gry.

Owoce zakończenia takich poszukiwań nie jest, niestety, sprawą prostą. Informacje wypuszczane przez autorów gry, Sports Interactive, rzadko kiedy zawierają tak bardzo pożądane przez graczy szczegóły. Dość powiedzieć, że jak do tej pory SI wydało na temat FM2007 jeden krótki komunikat. Sytuację ratują jedynie screeny, z których prawne oko potrafi wyczytać naprawdę wiele.

Już od razu widać na nich delikatne korekty w interfejsie. Dodano parę nowych elementów, innym dostało się więcej koloru czy przezroczystości. Oprócz tego wprowadzo-

no kilka zmian, które mają za zadanie ułatwić i uprzyjemnić rozgrywkę. Wreszcie dostaniemy możliwość oznaczenia wielu zawodników jednocześnie czy też własnej konfiguracji ekranu przeglądu. Od teraz, obok wiadomości na temat któregoś z piłkarzy będzie wyświetlana jego skrócona metryczka. Nie jest to nic wielkiego, ale cieszy fakt, że producenci nie zapominają o dopieszczaniu takich drobnostek.

Wprowadzono opcję partnerstwa klubów i rozbudowano interakcję z zawodnikami.

Ponadto każdy ze szperaczy będzie opisany współczynnikiem znajomości danego obszaru. Przykładowo jeden ze skautów może się świetnie orientować w realiach Bałkanów, inny natomiast mieć szerokie rozeznanie na Półwyspie Skandynawskim...

Oprócz tego obiecano lepszą integrację z mediami, poprawiony system szkolenia młodzieży, przedmeczowe rozmowy motywacyjne i wiele innych, pomniejszych usprawnień.

Wszystko to, wraz z przygotowywaną przez setki ludzi z całego świata aktualną bazą danych, ma się pojawić na półkach sklepowych w okolicach Bożego Narodzenia. (GDA)



wściekle psy

reservoir dogs™



Już w październiku!



**GRA NA PODSTAWIE KINOWEGO
HITU QUENTINA TARANTINO**

www.wscieklepsy.cenega.pl



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



PlayStation 2



LIONSGATE



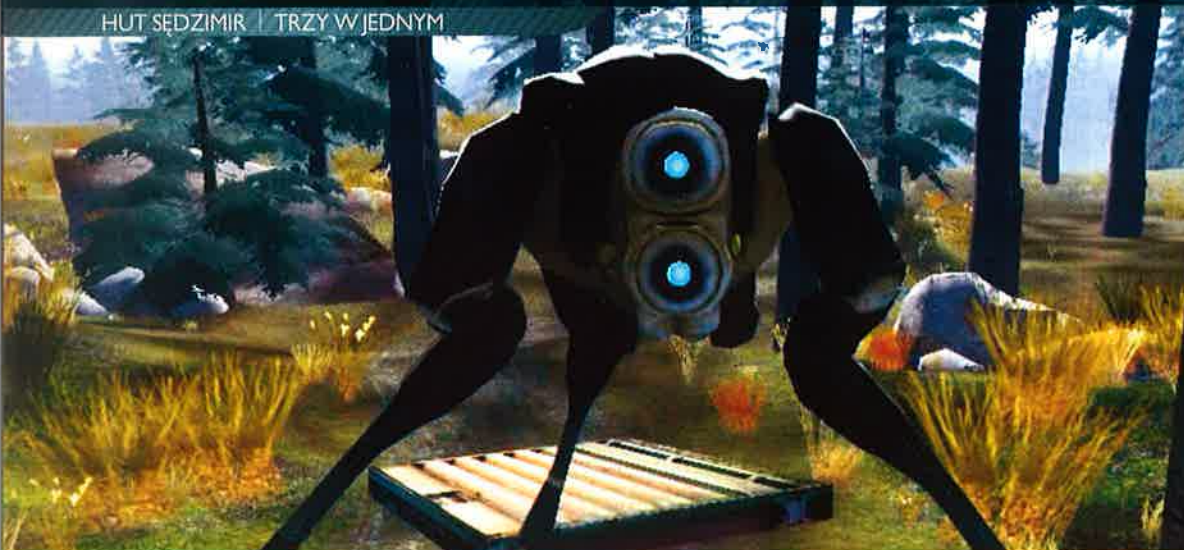
RESERVOIR DOGS™ gra Interaktywna. Program i opakowanie © 2006 SCI Games Ltd. „Eidos” i logo Eidos są znakami towarowymi Eidos Plc. Eidos Interactive Ltd i Eidos Inc. RESERVOIR DOGS™ film © 1991 Dog Eat Dog Productions Inc.

LIONSGATE i logo są znakami towarowymi Lions Gate Entertainment Inc. Zawiera oprogramowanie zastrzeżone przez Blitz Games Limited, 2006. Volatile Games i logo Volatile Games są znakami towarowymi Volatile Games, oddziału Blitz Games Ltd.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo i nazwa PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: VALVE SOFTWARE
 HTTP://EP2.HALF-LIFE2.COM
 DATA PREMIERY: LUTY 2007

HUT SĘDZIMIR | TRZY W JEDNYM



Znowu sprzedawca odkurzaczy...

HALF-LIFE[®] 2

— EPISODE TWO —

Fanom Half-Life'a przywieźliśmy z Lipska dwie informacje – dobrą i złą. Którą chcecie pierwszą? Pozwól sobie zdecydować sam – najpierw ta niedława. Half-Life 2: Episode Two spóźni się i zamiast w IV kwartale tego roku trafi do sprzedaży dopiero w lutym przyszłego.

Jaka jest ta dobra? Udało nam się zdobyć kilka nowych informacji o planowanej kontynuacji „halfalfajfowej” trylogii, a poza tym przeprowadziliśmy krótki wywiad z Gabe'em Newellem i Dougiem Lombardim z Valve Software.

0,65\$ za jedną

Episode One mógł niektórym z naszych czytelników sprawić zawód – dodatek można było przejść nawet w trzy-cztery godziny, rozgrywał się w lokacjach znanych z podstawowej wersji, niewiele było też w nim nowego, jeśli chodzi o przeciwników czy uzbrojenie. Episode Two pod żadnym z wymienionych względów nie daje graczom powodów do niezadowolenia, a na dodatek ma być sprzedawany z dwoma dodatkowymi gramami, z których jedna to kontynuacja kultowego sieciowego shootera. Are we happy? Yes we are!

Zarówno w wersji pudełkowej, dystrybuowanej przez Electronic Arts, jak i tej dostępnej poprzez serwis Steam, Episode Two będzie zawierał dodatek do Half-Life'a 2, grę logiczną Portal, oraz oryginalny – na pewno jeśli chodzi o oprawę graficzną – online'owy FPS Team Fortress 2. Cały pakiet będzie kosztował najprawdopodobniej 19,95 \$ (kupowany za pośrednictwem Steam), a więc w Polsce najpewniej tyle samo co Episode One, czyli 59,90 zł. To bardzo dobra cena za tyle grywalności...

Ramię w ramię z Xen

Fabula Episode Two zacznie się w chwilę po zniszczeniu Cytadeli, czyli zaraz po wydarzeniach, które kończyły pierwszy z dodatkowych epizodów do Half-Life'a 2. Bohaterem Episode Two będzie Gordon Freeman, który wspierany przez Vortigauntów, kosmitów

przybyłych z planety Xen, będzie kontynuował swoją walkę z Combine. Ważną rolę w fabule drugiego epizodu odegra G-Man – najprawdopodobniej poznamy tutaj wiele sekretów dotyczących tej tajemniczej postaci (choć cała zagadka zostanie rozwiązana dopiero w Episode Three).

Wraz z nowymi zawiościami fabuły na nasze ekrany trafią zupełnie nowe lokacje. Duża część dodatku będzie się toczyć z dala od

miejskiej scenerii znanej z poprzednich odsłon Half-Life'a 2 – Gordon trafi do podziemnego kompleksu (kopalni?), opuszczonej bazy rakietowej, połązi również trochę po zalesionych wzgórzach i pagórkach otaczających City 17. Otwarte przestrzenie będą w dużo większym stopniu wypełnione drzewami, krzewami i innymi rodzajami flory, co umożliwią udoskonalenia wprowadzone do silnika Source.

Ten liczący już dwa lata engine zostanie wzbogacony m.in. o nowy system dynamicznego oświetlenia i kilka innych dodatków, dzięki którym nie będzie ustępował grom planowanym na początek przyszłego roku (w tym także – to słowa samych twórców – Crysisowi!).

Strider Buster!

Również rozgrywka zostanie wzbogacona o kilka nowych elementów. Pojawiły się informacje o planowanych nowych możliwościach Gravity Guna, których jednak nikt z Valve Software nie chce potwierdzić – niczego nowego nie widać też w filmikach udostępnionych do tej pory przez studio. Wiadomo, że arsenał zostanie rozszerzony o jedną nową broń, a będzie to potężny Strider Buster, przeznaczony do walki z największymi kroczącymi robotami Combine.

Wszyscy ci, którzy narzekali na brak pojazdów w Episode One, mogą odetchnąć z ulgą. Na każdej z prezentacji gry, w jakiej dane nam było brać udział, przedstawiciele Valve podkreślają, że w Episode Two będzie kilka okazji, by samodzielnie pojeździć różnymi wehikułami. I nie są to tylko czcze zapowiedzi. Pokazywany obecnie oficjalny filmik z dodatku pokazuje sekwencje, w której Gordon pędzi wzdłuż torów kolejowych, prowadząc jednocześnie wymianę ognia z polującymi na niego przeciwnikami. Wszystko to, co lubiliśmy w podstawowej wersji Half-Life'a 2, wróci więc w Episode Two!



Valve ma plan – oni wiedzą, co zdarzy się po Episode Three...

Episode Two pod żadnym względem nie daje graczom powodów do niezadowolenia, a na dodatek będzie sprzedawany z dwoma innymi, wyjątkowymi grami!



Masz klasę?

O ile Episode Two to w pewnym sensie powtórka z rozrywki (w najlepszym znaczeniu tego zwrotu), tak dwa kolejne zestawione z nim programy to rzeczy zupełnie nowe. Nawet Team Fortress 2, choć jest kontynuacją sieciowego shootera/moda sprzed lat, zaskakuje świeżymi pomysłami, a przede wszystkim wyglądem. W przeciwieństwie do Counter-Strike'a, Wolfenstein: Enemy Territory czy serii Battlefield modele postaci biorących udział w sieciowych pojedynkach nie wyglądają jak prawdziwi żołnierze czy terroryści, za to dużo bardziej przypominają bohaterów filmu „Iniemamocni” albo gry Evil Genius. To rysunkowe karykatury szpiegów z lat 60. Mimo tak niepoważnego wizerunku i równie humorystycznego ekwipunku znajdującego się na wyposażeniu graczy (np. medyk dzierży ogromną strzykawkę) rozgrywka jest jak najbardziej poważna i złożona.

Gracze będą mogli reprezentować jedną z dziewięciu klas – Engineer, Heavy, Sniper, Spy, Scout, Demolition, Soldier, Medic, Pyro. Klasa najbardziej standardowa to Soldier, którego jedyną wyróżniającą umiejętnością będzie możliwość wykonywania rocket-jumpów. Medic i Sniper to klasy, których przeznaczenie jest oczywiste, Engineer będzie mógł m.in. ustawić w dowolnym miejscu automatycznie maszynowe działko, bardzo skuteczne w przekonywaniu przeciwników, że respaun to fajna sprawa. Heavy to żołnierz wyposażony w potężny minigun – zabójczy, ale ograniczający mobilność. Spy będzie mógł skorzystać z kamuflażu, który uczyni go na krótki moment niewidzialnym. Cechą wyróżniającą Scouta będzie jego niezwykła szybkość. Żołnierz z klasy Demolition będzie wyposażony w łaski dynamitu, a Pyro – w miotacz ognia.

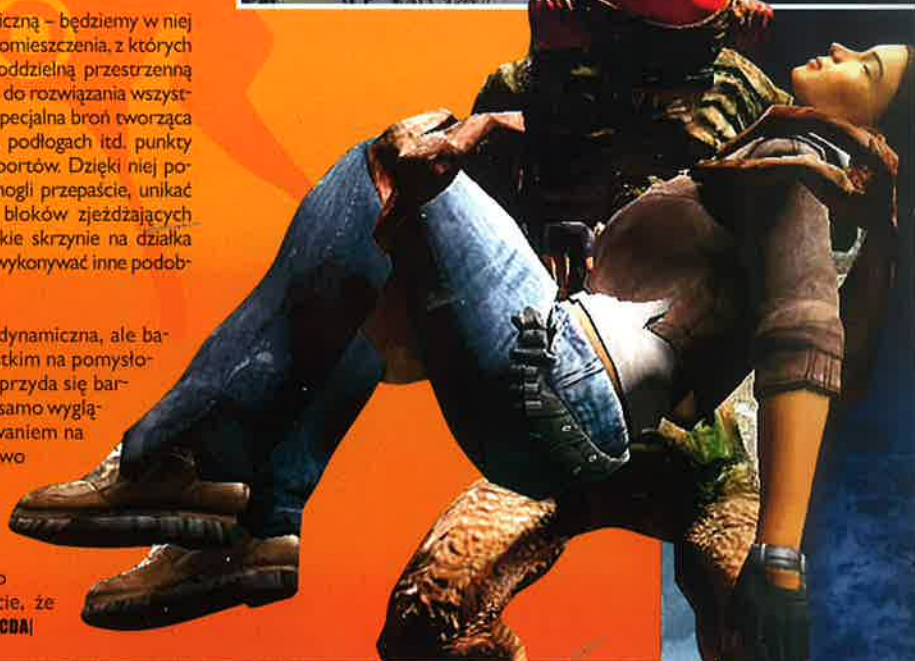
Teleportuj się!

Team Fortress 2 to powrót do pomysłu, który pierwotnie miał być zrealizowany w 1999 roku – wtedy po raz pierwszy Valve mówiło o wydaniu tej gry. To drugi taki powrót w ostatnim czasie, podobnie – po latach oczekiwania – dostaliśmy recenzowanego dwa numeru wstecz Preya. Ale na tym związek między produkcjami Valve Software a 3D Realms się nie kończy – trzecia część składowa pakietu Episode Two, gra Portal, zapożyczająca z Preya pomysły na teleporty, ale wykorzystuje go w zupełnie inny sposób.

Portal ma być grą logiczną – będziemy w niej przechodzić kolejne pomieszczenia, z których każde stanowić ma oddzielną przestrzenną łamigłówkę. Kluczem do rozwiązywania wszystkich zagadek będzie specjalna broń tworząca na ścianach, sufitach, podłogach itd. punkty wejścia i wyjścia teleportów. Dzięki niej pokonywać będziemy mogli przepaście, unikać najeżonych kolcami bloków zjeżdżających z sufitu, zrzucić ciężkie skrzynie na działka blokujące przejście i wykonywać inne podobne czynności.

Rozgrywka ma być dynamiczna, ale bazująca przede wszystkim na pomysłowości graczy, która przyda się bardziej niż refleks. Tak samo wygląda sprawa z oczekiwaniem na premierę Episode Two – refleks nie pomoże, za to pomysłowość pozwoli być może znaleźć sposób na wytrwanie do lutego. Bo przynajmniej, że jest na co czekać... [CDA]

Wujek Palyczak to pechowiec – ma takie nogi, że nigdy nie mieści się w kadrze.



Team Fortress 2 zaskakuje oprawą graficzną. Pozytywnie!



► Szczęśliwa rodzina – tylko ten z lewej to jakaś czarna owca.



Doug & Gabe – specjalnie dla was

OTO ZAPIS ROZMOWY, JAKĄ UDAŁO SIĘ NAM PRZEWODZIĆ Z GABE'EM NEWELLEM I DOUGIEM LOMBARDIM Z VALVE SOFTWARE – MIAŁA ONA MIEJSCE NA TEGOROCZNYCH TARGACH GAMES CONVENTION, NA STOISKU ELECTRONIC ARTS.

Na początku przyszłego roku ukaże się Episode Two, a potem?

Gabe Newell: Episode Three

A jeszcze później?

Doug Lombardi: Zbyt wcześnie, by o tym mówić

Nie liczę, że zdradzicie wszystkie swoje tajemnice, ale jak daleko sięgacie w przyszłość myśląc o cyklu Half-Life?

GN: Powiem to tak. Każdy z kolejnych epizodów zabiera nas coraz dalej od City 17 i podstawowego Half-Life'a 2. Akcja pierwszego toczyła się jeszcze mniej więcej w tych samych okolicach, drugi rozpoczyna się po zniszczeniu Cytaadelii zabiera graczy w niemal zupełnie inne miejsca, podobnie będzie z Episode Three. To nie przypadek, tylko część naszego planu.

DL: Oczywiście, że myślimy o tym, co czeka nas dalej, mamy pewną wizję tego, jak chcielibyśmy poprowadzić całą historię, dokąd ma nas zaprowadzić. Nie zapominamy o tym planie, ale na razie koncentrujemy się na Episode Two.

No właśnie. W przeciwieństwie do Episode One, drugi Epizod trafi do sprzedaży w towarzystwie dodatkowych gier, Team Fortress 2 i Portal. Skąd ten pomysł?

DL: Mówiąc najprościej... tak po prostu wyszło. Pracując nad Half-Life'em 2 koncentrowaliśmy się na tym, by skończyć tę grę, pracowaliśmy na silniku, który dopiero co powstał, nie mieliśmy czasu na żadne dodatkowe zajęcia. Podobnie było z Episode One, to też było coś nowego, nasz pierwszy eksperyment z dystrybucją epizodyczną. Dopiero teraz, kiedy technologię mamy już w 100% opanowaną, mogliśmy sobie pozwolić na dodatkowe rzeczy. Stało się też tak dlatego, że wreszcie trafiliśmy z Team Fortress 2 w taki styl grafiki i rozgrywki, który nam w pełni odpowiadał.

Również Portal trafił akurat w dobry moment, nasi programiści przygotowali wersję demo, która tak się spodobała, że szybko pojawiły się nowe pomysły i chęci, by je zrealizować.

Team Fortress 2 wygląda zupełnie inaczej niż większość sieciowych shooterów. Co was zainspirowało do takiego stylu?

DL: Wiele rzeczy, przede wszystkim niedzielne bajki dla dzieci i szpiegowskie filmy z lat 60. Team Fortress zawsze był FPS-em innym niż wszystkie, nie koncentrował się na realizmie, tylko na szybkiej przesadzonej akcji. Styl graficzny, jaki wybraliśmy dla Team Fortress 2, właśnie to reprezentuje.

GN: Zanim do tego doszliśmy, przygotowaliśmy trzy różne wersje gry, których nawet nikomu nie pokazywaliśmy, bo po prostu byliśmy z nich niezadowoleni.

A Portal? Czy rzeczywiście będzie to gra logiczna?

GN: Jak najbardziej!

DL: Portal będzie się składał z kilkudziesięciu poziomów o coraz wyższym poziomie trudności, w przejściu których trzeba się będzie przede wszystkim wykazać pomysłowością i wyobraźnią przestrzenną. Tak, to będzie gra logiczna...

Ile zabawy zapewni Episode Two z dodatkami?

DL: Sam Episode Two będzie co najmniej tak rozbudowany jak Episode One – początkowo miał być mniej więcej równie długi, ale ostatnio dodaliśmy do gry kilka nowych fragmentów, więc pewnie liczba godzin rozgrywki zwiększy się o dwie czy trzy. Portal to zabawa na trzy-cztery godziny, ale kolejne poziomy powstają w tak prosty sposób, że najprawdopodobniej będziemy je oferować poprzez Steam, być może za darmo. A w Team Fortress 2, jak w każdego sieciowego shootera, możesz grać bez końca, pod warunkiem że spodoba ci się styl i tempo rozgrywki.

Jako jedna z pierwszych firm zdecydowaliście się na dystrybucję za pośrednictwem Internetu, jesteście też pionierami wydawania gier podzielonych na mniejsze „epizody”. Sprawdziły się te pomysły?

DL: Z serwisu Steam jesteśmy bardzo zadowoleni – o tym, że odniósł sukces, nie trzeba nikogo przekonywać. To dobre rozwiązanie zarówno dla nas, bo więcej pieniędzy ze sprzedaży jednego egzemplarza trafia do nas, jak i dla innych firm, które dzięki tej usłudze mają szansę trafić do graczy na całym świecie. Jeśli chodzi o „episodic content”, na razie jest trochę zbyt wcześnie, by to oceniać, ostateczną decyzję, czy pozostać przy tym sposobie dystrybucji, czy wrócić do tradycyjnego, podejmiemy wtedy, kiedy zbierzemy wszystkie dane, po wydaniu Episode Three...

GN: Wiemy, że byli gracze, którzy narzekali na to, że Episode One był zbyt krótki, ale myślę, że zmieni się to, kiedy wydamy Episode Two, bo będzie to dużo bogatszy pakiet, wzbogacony o Team Fortress 2 i Portal – rzeczy, których nie moglibyśmy wydać, gdyby nie dystrybucja w systemie epizodycznym. Poza tym dokładnie się temu przyjrzelśmy i wyszło nam, że pracując w ten sposób, jesteśmy w stanie przygotować godząc intensywnie, ciekawej rozgrywki mniejszym kosztem, mniejszym zespołem i w krótszym czasie niż w przypadku normalnej produkcji. To oznacza, że gdybyśmy chcieli wydać wszystkie trzy epizody jako jedną grę, zajęłoby to nam więcej czasu i kosztowało więcej.

I jeszcze ostatnie pytanie. Jak zmieniło się wasze podejście do bezpieczeństwa po aferze związanej z wykradzeniem kodu Half-Life'a 2?

GN: Bardzo. Przede wszystkim okazało się, że w takich sytuacjach lepiej polegać na internetowej społeczności graczy. To fani naszych gier byli bardziej skuteczni w działaniach zmierzających do złapania włamywaczy niż służby, które powinny się tym zająć. Znacznie ulepszyliśmy też systemy bezpieczeństwa w naszej firmie, co często bywa bardzo uciążliwe. Kiedyś mógłbym np. odebrać pocztę ze swojego firmowego maila, rozmawiając teraz z tobą w Lipsku, dziś to niemożliwe. Dostęp do systemu mamy tylko będąc na miejscu, w naszej siedzibie. To koszty, jakie musimy ponieść, by mieć pewność, że Episode Two trafi do ludzi wtedy, kiedy będzie gotowy – czyli w lutym przyszłego roku. [GDA]

PRODUCENT: IO INTERACTIVE
WWW.EIDOS.COM
DATA PREMIERY: 2007

HUT SĘDZIMIR | INTERAKTYWNA GORĄCZKA

KANE & LYNCH DEAD MEN

Bohaterowie gier to zwykle młodzi, przystojni faceci, którzy w walce między dobrem a złem stają po tej właściwej stronie, a nawet kiedy rozrabiają i wstępują wbrew prawu i moralności, robią to z łobuzerskim wdziękiem gangsterów z GTA. Kane i Lynch są jednak zupełnie inni – może dlatego, że to nie bohaterowie, a zwykłe szumowiny...

IO Interactive znane jest przede wszystkim z serii Hitman – popularnej wśród graczy szczególnie po ostatniej, bardzo udanej czwartej części noszącej podtytuł Blood Money – Krwawa Forsa. Studio to jednak ma na koncie jeszcze jedną produkcję – grę Freedom Fighters, zdaniem duńskich programistów – zupełnie niedocenioną, a przez nich samych uważaną za bardzo dobrą. Według Jensa Petera Kurupa, producenta Kane & Lynch: Dead Men, jednym z głównych powodów, dla którego ta taktyczna strzelanka TPP nie odniosła zasłużonego sukcesu, była zbyt lekka i ironiczna atmosfera. Najnowsza produkcja IO Interactive w założeniu ma być bardziej mroczną, poważną wersją Freedom Fighters – odpowiedni klimat ma jej nadać fabuła krążąca wokół dwóch głównych postaci. Postaci dość niezwykłych...

Najemnik & psychopata

Kane i Lynch to dwóch przestępców, których los (czy na pewno?) umieszcza w tej samej ciężarówce transportującej więźniów do zakładu penitencjarnego. Więzienny samochód zostaje zaatakowany przez nieznaną sprawców, którzy wyciągają z płonącego wraku obu

mężczyzn i przewożą do swojej kryjówki. Tam okazuje się, że za akcją ratunkową (czy też może porwaniem?) stoi organizacja o nazwie Seven, która nakłania Kane'a i Lyncha do współpracy. Razem mają przeprowadzić skomplikowaną, wieloetapową operację, której ostatecznego celu nikt im nie wyjawia – o co chodzi w całej grze, mamy się dowiedzieć dopiero przechodząc jej kolejne etapy.

W trakcie rozgrywki wyjaśni się również kilka sekretów dotyczących głównych bohaterów. Na początku bowiem wiadomo o nich niewiele. Kane to najemnik, który zdradził swoich pracodawców (a może został przez nich wrobiony?), Lynch natomiast to psychopata, który bez codziennej dawki leków zamienia się w maniackalnego zabójcę. Obaj są po czterdziestce, mają zakola na głowie, siwe włosy i piekielnie cyniczne spojrzenie na świat.

Grywalny Kane, marudzący Lynch

W trybie dla jednego gracza postacią grywalną będzie Kane. Lynchem pokierują algorytmy sztucznej inteligencji, bezpośredni wpływ na niego będzie niewielki. Podczas gdy Kane będzie wykonywał misje zlecane przez

Freedom Fighters

Udana (średnia ocen w pismach branżowych to ponad 80%, u nas dostała 8+), choć niedoceniona produkcja IO Interactive, wydana przez Electronic Arts w 2003 roku. Jej akcja toczyła się w alternatywnej wersji rzeczywistości, w której bojówki złożone z amerykańskich patriotów walczyły z okupującymi Amerykę Północną wojskami... rosyjskimi. Ciekawa fabuła, duża grywalność, wygodny system dowodzenia podkomendnymi oraz stojąca za grą machina marketingowa EA nie pomogły jej jednak w odniesieniu sukcesu. Szkoda – teraz jednak IO Interactive będzie mogło dowiedzieć, że pomysły stojące za tym tytułem wciąż są świeże i ciekawe, bo wiele z nich jest wykorzystywanych przez Kane & Lynch: Dead Men.



Czekaj, masz tu jakiś pylek.



» Ya talkin' to me?

Seven, jego niestabilny emocjonalnie partner zajmie się wsparciem ogniowym, od czasu do czasu weźmie na swoje barki brudną robotę (np. siłą wymusi informacje z cywila, który nie śpieszy się z ich udzieleniem), a przy tym cały czas będzie komentował działania przestępczej dwójki.

Dialogi obu bandziorów mają być jedną z głównych atrakcji Kane & Lynch: Dead Men – pada w nich dużo gorzkich słów na temat kondycji współczesnego świata, jest sporo przekleństw i czarnego humoru, który na pewno spodoba się fanom filmów Quentina Tarantino czy Guya Ritchiego. Trzymając się hollywoodzkich porównań, trzeba jednak przyznać, że nowa gra IO Interactive dużo bardziej niż „Pulp Fiction” czy „Porachunki” będzie przypominać głośny film Michaela Manna „Gorączka”, którego tytuł najczęściej pada w wypowiedziach duńskich programistów pytanych o inspiracje.

K & L = FF + H

Dużo piszemy o fabule, bo to ten element rozgrywki, który ma zapewnić Kane & Lynch:

Gry tworzone z pasją zawsze udają się najlepiej, a Kane & Lynch zdają się nowymi ulubieńcami twórców Hitmana.

Dead Men sukces – będzie bardzo mocna, dojrzala, „męska”. Sama rozgrywka będzie częściowo przypominać Hitmana, częściowo zaś wspomniane już Freedom Fighters. Akcja ukazana będzie z perspektywy trzeciej osoby, sterowanie postacią Kane'a zostanie zrealizowane w standardowy sposób. Jedynie, co różnić będzie te poziomy od np. Krwawej Forsy, to obecność Lyncha pozostającego zawsze o krok od postaci kierowanej przez gracza.

Na pozostałych etapach zobaczymy naszą dwójkę w towarzystwie innych najemników. Maksymalnie w grze pojawi się ich kilkunastu (ich liczba nie została ostatecznie ustalona), natomiast najprawdopodobniej w czasie rozgrywania misji będzie można skorzystać z pomocy czterech dodatkowych przestępców, których wybierzemy z całej dostępnej „pulii”. Pomocnikom będzie można wydawać proste polecenia (stój w miejscu, osłaniaj mnie, atakuj) lub też wymienić się elementami

ekwipunku czy bronią. Sztuczna inteligencja pomagierów ma być na tyle rozwinięta, by pozostawieni sami sobie byli w stanie poradzić sobie w walce z wrogiem – zawsze jednak będą raczej podążali za graczem i na pewno nie zrealizują celów żadnej misji bez jego udziału.

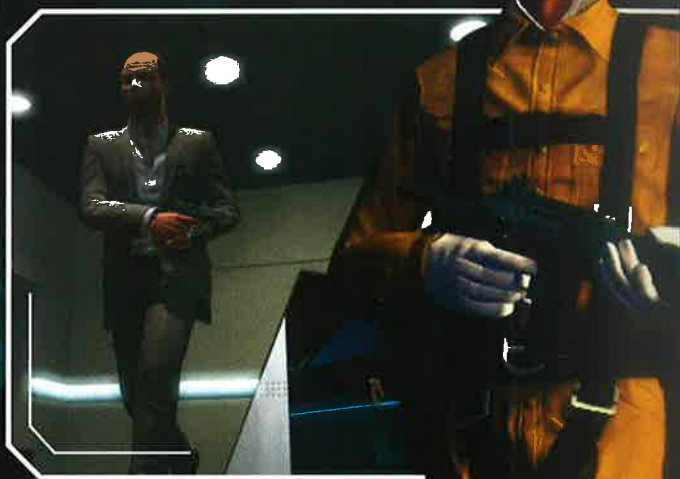
Strzelanina w klubie

Atrakcyjność ma zapewnić grze Kane & Lynch: Dead Men także oprawa audiowizualna i pomysły na poziomy. W Lipsku prezentowano dwie lokacje – nocny klub w Tokio, w którym na parkiecie bawiło się kilkuset (!!!) imprezowiczów, oraz wieżowiec w tym samym mieście, z którego dachu ekipa Kane'a i Lyncha zjeżdża na linach wprost do gabinetu korporacyjnego bossa powiązanego brudnymi interesami z yakuzą.

Pierwsza z tych lokacji zachwyca przede wszystkim realistycznie odwzorowanym zachowaniem tłumu (szczególnie kiedy Lynch wyciąga w pewnym momencie uzi i posyła serię w sufit), druga zaś robi wrażenie efektownym widokiem z dachu i odłamkami szkła



» W podeszłym wieku gangsterzy muszą zainwestować w okulary. Inaczej policjanci są tacy niewyraźni...



jednak, czy tylko na jednym komputerze, czy rozgrywany za pośrednictwem Internetu. Programiści rozważają wprowadzenie do gry jakiegoś mechanizmu, dzięki któremu Lynch mógłby od czasu do czasu „eksplodować” i z mordercą w oczach rzucać się na przypadkowych cywilów. Do premiery gry zostało jeszcze sporo czasu i sporo podobnych pomysłów może jeszcze przyjść do głowy ekipie z IO Interactive – i wygląda na to, że rzeczywiście się one pojawiają, bo podczas rozmów na Games Convention można było odnieść wrażenie, że Kane & Lynch to nowi ulubieńcy Duńczyków. A gry tworzone z pasją zawsze wychodzą najlepiej... [CDA]

oraz muru fruwającymi po eksplozji ładunku wybuchowego zainstalowanego na ścianie budynku. W tej drugiej lokacji mogła się też podobać stylizacja bohaterów – ubrani w uniformy, z maskami na twarzy wyglądali jak żywcem wyjęci z porządnej wysokobudżetowej sensacji. Żywej akcji ma towarzyszyć dynamiczna muzyka – IO Interactive korzysta na razie z utworów Chemical Brothers i innych podobnych zespołów i być może będą też one użyte w finalnej wersji gry. Jeśli nie, zawsze zostanie Jesper Kyd...

Duńczycy z pasją

Kilka elementów jest jeszcze w przypadku Kane & Lynch niewiadomych. Gra będzie oferować tryb co-op, nie wiadomo



» Nic tak nie wystrasza jak seria z kałasza.

Czysta, nieskomplikowana rozgrywka o nieskończonej liczbie wariantów.

DEFCON

Trzeba przyznać, że strategia promocyjna gry Defcon jest dość prostolinijna. Zamiast wydumanych zapewnień o rewolucyjnie wyśmiganych, megaodjechanych rozwiązaniach graficzno-wszelakich, grę zapowiada lakoniczne hasło: „wszyscy giną”.

► Widać inspirację filmem „Gry wojenne”, widaaaaa...!

► Jak cię bombknę nukie, jak cię głowicnę rakieta, to zobaczysz!

Prawda, że robi wrażenie? Ta gra zauroczyła mnie od pierwszego spojrzenia na trailer. Przyzwyczajony do fontann płomieni, zaawansowanej grafiki trójwymiarowej i bebeczków patroszonych wrogów nie zobaczyłem nic z tych rzeczy, tylko punkciki pełzające po mapie, by skończyć lot w oślepiającym błysku atomowej apokalipsy. Z głosińnika sączy się niezauważenie nienachalna muzyczka, zaś jedyne dźwięki walki to dobiegające z oddali

Partia atomowych szachów. Wszyscy giną.

przytłumione pomruki eksplozji atomowych, spopielających w ułamku sekundy miliony istnień. Jakże odległe wydają się one z perspektywy ukrytego głęboko pod ziemią bunkra, w którym jako głównodowodzący obserwujemy armageddon na ogromnych ekranach centrali dowodzenia.

Gry wojenne

DEFCON to skrót sformułowania „Defense Condition”, używanego w USA na określenie stanu pogotowia sił zbrojnych. DEFCON wyrażany jest w pięciostopniowej skali, w której „5” oznacza najniższy stopień gotowości. Zgodnie z dotychczasową wiedzą historyków drugi stopień był jak do tej pory wprowadzony tylko raz, podczas kryzysu

kubańskiego w 1962 r. Aby uniemożliwić graczom natychmiastowe „ostateczne rozwiązanie” już na samym początku (co niewątpliwie popsułoby całą zabawę), gra rozpoczyna się od DEFCON 5.

Defcon nie będzie produkcją, jaką postawilibyśmy w jednym rzędzie z największymi przebojami, ale już sama idea jej tworzenia była inna. Występuje tu tylko kilka jednostek, zaś ich wygląd i parametry zostały maksymalnie ujednolicone. Nie uświadczymy tu kampanii, przebijania się przez poszczególne levele (mapy), przeplatane go oglądaniem w przerwach filmików opowiadających pewną fabułę. Nie będzie mozolnego zbierania surowców, kolejkę wytwarzania oddziałów ani grafików badań naukowych.

Cóż więc pozostanie? Odpowiedź jest prosta: **czysta, nieskomplikowana rozgrywka o nieskończonej liczbie wariantów**, zupełnie jak partia szachów. W tym przypadku jest to jednak wyjątkowo śmiertelna partia rozgrywana **z sześcioma przeciwnikami naraz**. Projektując grę, autorzy mieli na uwadze przede wszystkim rozgrywkę w trybie multiplayer, choć będzie można potrenować samemu na kontrolowanych przez AI botach. Niemniej **pełen potencjał gra pokazuje dopiero, gdy ujawni się czynnik ludzki**. Gracze będą mogli zawierać pomiędzy sobą sojusze, prowadzić negocjacje za pomocą specjalnego czatu. Nigdy nie będzie wiadomo, czy domniemany sprzymierzeniec nie pozoruje przyjaźni i dobrych intencji, podczas gdy spiskuje za naszymi plecami z innym

graczem, by w decydującym momencie wbiciam noż w plecy...

Rozgrywkę zaprojektowano tak, by **wzmagać w graczach najbardziej podstawne, zdradzieckie i podłe instynkty**. Sojusznicy nie dzielą nawzajem zasobów i nie widzą swoich jednostek, co zwiększa nieufność i prowokuje do ciągłego sprawdzania się. Aż kusi, żeby posłać nad terytorium sojusznika lot zwiadowczy, ale czy nie odczyta on tego jako ewidentnego braku zaufania? W sytuacji ciągłego napięcia każdy, nawet najbardziej błahy i niezamierzony incydent może prowadzić do eskalacji działań kończącej się wymianą ciosów atomowych. Ponadto sprzymierzeńcy nie zdobywają razem punktów zwycięstwa, co sprzyja podejmowaniu inicjatyw na własny rachunek.

Kto pierwszy...

Osiąganie każdego kolejnego stopnia DEFCON zabiera określoną ilość czasu, toteż ten, kto pierwszy okaże wrogie intencje i rozpocznie przygotowania, zyskuje pewną przewagę. Z drugiej strony, z tym jest jak z mobilizacją opisywaną przez Suworowa – jest jak wyszarpięcie rewolweru z kabury, nie ma od niej odwrotu, oznacza wojnę. Gracz wychodzący przed szereg musi być gotowy na to, że wszyscy pozostali będą go odtąd traktować jako podstawowe zagrożenie dla siebie i choć spóźnieni, razem mogą go wykończyć. Dlatego tak ważne jest posiadanie sojuszników. Aby zwyciężyć, należy eliminować zarówno siłę uderzeniową nieprzyjaciela (dla zminimalizowania odwetu – pomocne są w tym konwen-



cjonalne myślicie, lotniskowce, pancerniki i łodzie podwodne), jego systemy obronne (oślepi go to i sprawi, że więcej naszych głowic „wejdzie” w jego przestrzeń powietrzną), jak również cywilną siłę żywą (kill'em all!), co jest w tej grze ostatecznym celem, za który przyznaje się punkty zwycięstwa. Bilans zysków i strat liczony jest na bieżąco i wyświetlany w tabeli w rogu ekranu. Akcją toczy się tu w czasie rzeczywistym, a rozgrywka trwa osiem godzin.

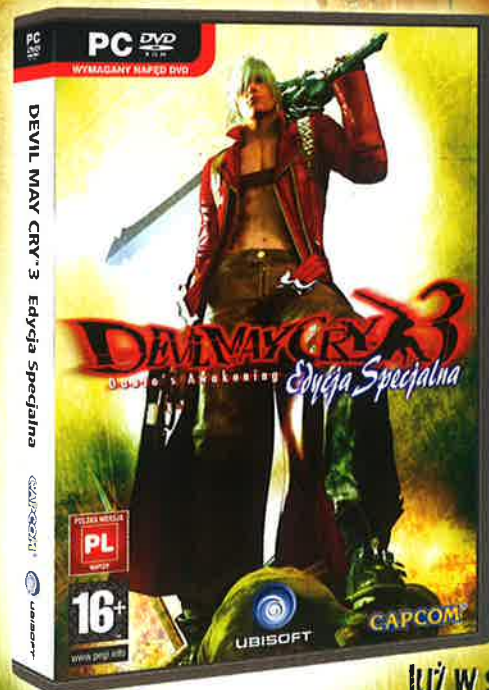
Sami przyznacie, że Defcon nie będzie jednym z tych szablonowych RTS-ów, jakie co miesiąc recenzujemy na naszych łamach. Autorzy okrasili swoje dzieło sporą dawką humoru, ubierając materiały prasowe w formę dowcipnej ulotki „jak przetrwać atak termojądrowy”. Pamiętacie Fallouta? Defcon przyprawiono o podobną dawkę niepoprawnego cynizmu. Za piętnaście dolarów będzie ją można kupić przez STEAM albo pobrać bezpośrednio ze strony producenta pod bosko brzmiącym adresem www.everybody-dies.com. [CDA]



**NAJBARDZIEJ POLECHANA AKCJA,
JAKĄ ZOBACZYSZ NA SWOIM PECECIE!**

DEVIL MAY CRY 3

Dante's Awakening Edycja Specjalna



JUŻ W SKLEPACH!

**DANTE ZASZALEJE, WYPOSAŻONY
W CHEŁ WACHLARZ AKROBATYCZNYCH
RUCHÓW, ZABOJCZA BROŃ BIAŁĄ
I PALNĄ ORAZ PIENIĘDZE ODZYWKI.**

**WALCZ WRÓDZ JAKO MISTRZ MIECZA,
WYSYŁAJ DESZCZ KUL W STYLU
KLASYCZNEGO REWOLWEROWCA
ALBO MIECZ DEMONY Z SZYBKością
BEYERKIEWICZA. OPANUJ SZESĆ
ODMIENNYCH STYLÓW WALKI,
W DOWOLNYCH KOMBINACJACH!**

DODATKI EDYCJI SPECJALNEJ

- GRAJ JAKO VERGIL
ODKRYWAJĄC MROČNĄ
STRONĘ SWOJEJ DUSZY
- TRYB TURBO
- TRYB BARDZO TRUDNY
- NOWY BOSS - JESTER

99,90
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

PC
DVD
ROM

16+
www.pegi.info

POLSKA WERSJA
PL
NAPISY

CAPCOM



UBISOFT

Devil May Cry 3 Special Edition © CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006. ALL RIGHTS RESERVED. ILLUSTRATION: Kazushige Nojima. The typefaces included herein are solely developed by Dynalcom. Copyright 1999 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries. All rights reserved. This product includes FontAvenue 4 fonts. FontAvenue is a registered trademark of N.C. Corporation. Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Dołkowska 37 Pomoc techniczna: (22) 868 52 61

PRODUCENT: 10TACLE STUDIOS SLOVAKIA
WWW.ELVEON.COM
DATA PREMIERY: LATO 2007

HUT SĘDZIMIR | ELFEM BYĆ!



► Prawdziwa elfia dzida,
z przeddzidziem,
śróddzidziem i zağdzidziem...

Elf afrykański
kontra
europejski.

ELVEON

Choć do premiery gry Elveon jest jeszcze niemal cały rok, warto pisać o niej już teraz – choćby po to, by pokazać wam cudne screeny i grafiki rozpowszechniane przez twórców tej produkcji. Problem w tym, że poza obrazkami wiele wyjawić nie możemy...

Spośród znajdujących się w produkcji gier wpadających do pojęcia szufladki action-RPG Elveon prezentuje się wyjątkowo ciekawie. To tytuł tworzony przez słowackie studio, które raczej nie może się pochwalić wielkim doświadczeniem przy tego typu projektach, ale to, co już wiemy na temat gry, pokazuje, że nasi południowi sąsiedzi mają kilka oryginalnych pomysłów. Szkoda tylko, że nie zdradzają zbyt wielu informacji, które pozwoliłyby wyrobić sobie zdanie na temat poziomu

Nasi południowi sąsiedzi mają kilka naprawdę oryginalnych pomysłów na swoją grę.

hordami orków, ogarów i innych zielonych goblinów, większość pojedynków będzie starciami dwóch stojących naprzeciw siebie wojowników. W pewnym sensie Elveon będzie więc bardziej grą walki, niemal w stylu Virtua Fightera.

Elfo-a-elfo

Wyobrażam sobie już, jak po przeczytaniu powyższego zdania na twarzach fanów gatunku RPG pojawiło się pełne przerażenie spojrzeń. Bez obaw – pojedynki jeden na jednego będą bazowały na solidnym systemie RPG, z rosnącymi statystykami, poziomami doświadczenia oraz **czterema oddzielnymi stylami walki** powiązanych z konkretnymi klasami broni (miecze, włócznie, sztylety, łuki). Starcia nie będą przesadnie szybkie, ich tempo będzie ustalone w taki sposób, by każdy gracz mógł bez kłopotu skorzystać ze wszystkich umiejętności dodatkowych, ciosów specjalnych, czarów i innych dostępnych opcji. W założeniu mają to być walki między wysokopoziomowymi postaciami i niektóre trwać będą nawet po kilkanaście minut. By zapewnić im odpowiedni klimat,

ELVEON



Nasir Szpiczastouchy.

i sposobu ich realizacji – sporo więc pozostawiono naszej (i waszej) wyobraźni.

Świat i walka

Dwa elementy mają odróżniać Elveona od innych zorientowanych na akcję RPG. Po pierwsze, będzie to świat gry i jej klimat – akcja toczyć się będzie w Naon, zamieszkanym niemal wyłącznie przez **cztery rasy elfów** (Aegan, Parthan, Taethan, Merian). One też będą głównymi bohaterami tej opowieści. Po drugie, system walki – zamiast walczyć z



dźwiękowcy z 10Tacle opracowali kilkanaście godzin bitewnej muzyki, a specjaliści od animacji poprosili autentycznych mistrzów sztuk walki o wymyślenie stylu wyprowadzania ciosów i wykonywania uników, który kojarzyłby się z powszechnym wyobrażeniem o umiejętnościach elfów.

Klęczy do Nimathar

Odpowiedni klimat to rzecz, którą stworzyć najtrudniej, ale ekipa z 10Tacle właśnie to stawia sobie za główny cel. Wymyśliła całą, bardzo bogatą historię świata Naon, w którym losy bogów, smoków i elfów splecione są w jedną pełną cudów, magii i heroicznych uczynków mitologię. Gracz, elficki wojownik o nadprzeciętnych umiejętnościach, będzie się starał odkryć tajemnicę zaginionego miasta Nimathar, rzucając tym samym wyzwanie bogom, w tym potężnemu Belpheorosowi. Historia przedstawiona w grze ma być opowiedziana w dość ciekawy sposób – poza głównym wątkiem, fabuła będzie się cofać do najważniejszych wydarzeń z mitologii świata Naon w trybie Legend (tu postacią grywalną będą znane z tej mitologii elfy), a także przenosić w świat iluzji (będzie to Pokój Smoków), w którym możliwe będzie uzyskanie dodatkowych umiejętności przydatnych w walce.

Obietnice bez pokrycia?

Poza tymi wszystkimi obietnicami ekipa 10Tacle zapowiada również niezwykłą oprawę graficzną, która dzięki nowoczesnym efektom ma zapewnić grze „senny, jakby malowany akwarelami wygląd”. Składać się nań będzie również dynamiczny system określający warunki pogodowe oraz realistyczne odwzorowanie natury (wiadomo: elfy + natura = wielka miłość pod pierzyną liści). To wszystko, co według słów sławnych programistów czeka nas już latem 2007 roku. Niestety obietnice nie kosztują nic, a stworzenie gry, która je spełnia, to drogie i trudne przedsięwzięcie... Ale trzymamy kciuki. [CDA]

**NAJNOWSZE DZIEŁO BENOIT SOKALA,
MENTORA GIER PRZYGODOWYCH!**

B. Sokal PARADISE

„Gra prawie doskonała. Kandydatka do tytułu Przygodówki Roku 2006.”

Ocena: 9/10 **10-ACTION**

„Ojciec przebojowej Syberii w najwyższej formie!”

Wirtualna Polska



Ekskluzywne wydanie gry zawiera:

- Płytę DVD z grą w pełnej, polskiej wersji językowej, z napisami i dialogami;
- 24 stronicową, kolorową instrukcję do gry w języku polskim;
- 96 stronicowe, kolorowe, drukowane kompendium:
 - wywiad z wielkim twórcą gier przygodowych - Benoit Sokalem,
 - serię limitowanych rysunków Benoita Sokala;
 - poradnik do gry.

www.paradise-game.com



89.90
PLN



Już w sklepach!

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

White Birds

PRODUCENT: UBISOFT
 DATA PREMIERY: WIOSNA 2007
 HTTP://SILENTHUNTER4.UK.UBI.COM

NAIVER | SUBSIM :)

SILENT HUNTER 4

WOLVES OF THE PACIFIC

Silent Hunter to bez dwóch zdań najlepsza seria gier poświęcona okrętom podwodnym. Miłośnicy „żelazek” mogą już teraz rozpocząć przygotowania do uczt – nadchodzi kolejna część Cichego Łowcy.

Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific, bo tak zwie się najnowsze dzieło Ubisoftu, wraca do korzeni – podobnie jak w pierwszej odsłonie serii, gra przeniesie nas na Pacyfik i ukaże brutalną amerykańsko-japońską walkę o panowanie nad tym obszarem w czasie drugiej wojny światowej. Jako dowódca amerykańskiego okrętu podwodnego będziemy mogli (choć nie będziemy do tego zobligowani) wziąć udział w Bitwie o Midway, Bitwie o Morze Koralowe i innych niezapo-



► Będzie padać, kamikadze nisko latają.



Chłopaki, tyle razy wam tłumaczyłem, że jesteśmy teraz na niszczycielu. Niszczyciele nie schodzą pod wodę!



mnianych powietrzno-morskich potyczkach. Gra rozpocznie się 7 grudnia 1941 roku atakiem Japończyków na Pearl Harbor. Warchlarz dostępnych okrętów podwodnych prezentuje się równie imponująco co w Silent Hunterze III – dostaniemy do dyspozycji amerykańskie okręty podwodne klasy R, Tambor, Salmon czy też Gato – oczywiście każdy w kilku możliwych odmianach. W grze spotkamy w sumie **ponad 75 rodzajów maszyn** (okrętów i samolotów) – wśród nich znajdzie się miejsce dla słynnego japońskiego pancernika Yamato oraz innych historycznych jednostek.

Dynamiczna kampania

Jednak esencją gry stanowić będzie niezwykle dynamiczna kampania z dość luźno określonymi celami misji – gracz otrzyma nieograniczoną wręcz swobodę w wyborze obszaru działania. Z podobnym założeniem mieliśmy do czynienia w poprzedniej odsłonie serii i trzeba przyznać, że sprawdziło się to wyśmienicie. SH IV przedstawia się pod tym względem nawet lepiej – cele misji będą się w czasie patrolu dynamicznie zmieniać w zależności od rozwoju sytuacji. Możemy się więc spodziewać rozkazów z dowództwa nakazujących zmianę

patrolowanego obszaru, przechwycenie wrogiej jednostki lub też misję ratunkową, gdy jakiś pilot rozbije się na morzu – wszystko to generowane na bieżąco.

Mądra załoga

W kwestii zarządzania naszymi podwładnymi na okręcie także zetknijemy się z poważnymi zmianami w stosunku do SH III. Przede wszystkim nasi marynarze będą w końcu potrafili zadbać o siebie i okręt, co oznacza, że nie będzie potrzeby ciągłego nadzorowania każdej najdrobniejszej czynności na pokładzie. Ponadto komunikacja między nami a naszą załogą stanie się bardziej intuicyjna. Zachowany zostanie system nagród i odznaczeń, które będziemy mogli wręczać naszym podwładnym po udanym polowaniu – także one wpłyną na ich morale i umiejętności.

Tłoczno i realistycznie

Z innych nowinek warto wspomnieć, że w końcu porty nie będą puste, co nieco raziło w poprzedniej części. Ruch w eterze ulegnie znacznemu nasileniu – bez problemu będziemy mogli zmieniać częstotliwość między stacjami radiowymi z Waszyngtonu, Moskwy czy Tokio (być może usłyszymy na-



► ...Co za idiota puszcza sobie „kaczki” podczas bitwy?!

Torpeda na B-5... Trafiony! (Czyli gramy w okręty w 3D.)



wet Tokyo Rose!). Drogą radiową dotrą do nas rozkazy od przełożonych, informacje o rozwoju sytuacji, a także piosenki charakterystyczne dla ówczesnego okresu. Innymi słowy, cytując twórców: „Już nikt nie poczuje się na morzu osamotniony”. Stopień realizmu gry zależeć będzie tylko i wyłącznie od preferencji gracza – Silent Hunter 4 równie dobrze może być naprawdę hardkorowym symulatorem dla zaprawionych w boju dowódców, jak i dość „prostą” grą akcji dla reszty. Specyfika rozgrywki zmienia się nieco w stosunku do tego, co oferował nam SH III – zmiana teatru działań z niespokojnego Atlantyku na Pacyfik pokryty tysiącami małych wysepek, wieloma mieliznami i rafami koralowymi wymusi zastosowanie innej taktyki – dużą część gry spędzimy na głębokości peryskopowej, stąd wymagane będą spore umiejętności w cichym skradaniu się do ofiary – w końcu tytuł gry zobowiązuje.

Silnik po remoncie

Najnowsza produkcja Ubisoftu wykorzystać będzie co prawda silnik graficzny z Silent Huntera III, ale warto pamiętać, że został on kompletnie zmodernizowany, a całą masę kodu napisano zupełnie od nowa. Szczególną uwagę twórcy zwracają

na wystrój lądów, bowiem – jak dobrze pamiętamy – w poprzedniej części ten element nieco odstawał od reszty. Poza tym możemy liczyć na niezwykle realistycznie odwzorowane modele statków i samolotów, wspaniałą wodę, płynną zmianę pór dnia i nocy oraz zmienne warunki pogodowe. Grafika z pewnością stanowić będzie niezwykle mocny punkt gry.

Multi

Tryb multiplayer niesie ze sobą istotną i – jak chcą twórcy – rewolucyjną wręcz zmianę. Otóż gracze będą mogli się wcielić zarówno w kapitana okrętu podwodnego, jak i – co stanowi novum w serii – przejąć dowodzenie nad okrętami eskortującymi statki handlowe. Idea walki między okrętami podwodnymi czającymi się na ofiarę a ochraniającymi ją niszczycielami zapowiada się niezwykle ciekawie. Przez Internet będzie mogło rywalizować czterech graczy, w sieci LAN ich liczba wzrośnie do ośmiu.

Made in Romania

Silent Hunter 4 tworzony jest w rumuńskim oddziale Ubisoftu, a w pracach w znakomitej większości udział biorą osoby odpowiedzialne za poprzednie odsłony serii. Nie powinniśmy się więc obawiać o końcowy wygląd gry. Szykuje się zatem prawdziwa uczta dla fanów morskich symulacji. Wynurzenie się cichego łowcy planowane jest na wiosnę 2007. [GDA]

CHRIS TAYLOR PRZEDSTAWIA RPG AKCJI

DUNGEON SIEGE II

BROKEN WORLD

PC GAMER

Gra RPG
roku 2005

Już w
październiku!



OCZYSZCZ PLUGAWĄ KRAINĘ

W DODATKU DO WIELOKROTNIE NAGRAĐZANEGO
DUNGEON SIEGE II®

- Zupełnie nowa kampania, odkrywająca przeszłość Aranny i najbardziej przerażające bestie, jakie kiedykolwiek widziałeś.
- Odkryj nowe klasy postaci – Kamienną Pięść i Krwawego Zabójcę. Prowadź walki z wykorzystaniem nowego systemu taktycznego.

DODATEK WYMAGA ORYGINALNEGO
DUNGEON SIEGE II®

ZAJRZYJ NA DUNGEONSIEGE.COM



© 2002-2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, Dungeon Siege, and Broken World are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. GameSov is a trademark of GameSov Industries, Inc. All rights reserved.

PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
 WWW.ASSASSINSCREED.COM
 DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2007

CORMAC | ZABOJCZA GRA

ASSASSIN'S CREED™

Czego można się spodziewać po nowej serii twórców Prince of Persia i Splinter Cell? Intuicja podpowiada, że czegoś niezwykłego. Po przeczytaniu tego tekstu będziecie już wiedzieli, że ta (Intuicja) nie zawodzi, bo Assassin's Creed ma szansę wyznaczyć nową jakość. Wyświechtany frazes? Po prostu czytajcie dalej.

Podobnie jak Prince of Persia, Assassin's Creed już na wstępie rozpisany został na kilka części, a fabuła całości obejmuje ponad szmat czasu. Pierwsza odsłona przeniesie gracza do Ziemi Świętej A.D. 1191. Rycerstwo europejskie pod wodzą króla angielskiego Ryszarda Lwie Serce, cesarza Niemiec Fryderyka I Barbarossy i króla Francji Filipa II Augusta dąży do wyrwania Ziemi Świętej z rąk sultana Saladyna. Konflikt próbuje zażegnać rosnąca w siłę, okryta tajemnicą sekta asasynów. Zabójcy z bractwa mordują przedstawicieli obu stron, wybierając tych, których śmierć może przyspieszyć zawarcie pokoju. Żaden cel nie jest poza ich zasięgiem – kilka miesięcy przed rozejmem sztylet zabójcy sięga nawet króla Jerozolimy Konrada z Montferrat. Zapewne już niedługo to ty będziesz trzymał ten sztylet...

Książę i Hitman w Ziemi Świętej

Głównym bohaterem gry uczyniono członka bractwa asasynów imieniem Altair. Twórcy gry spędzili wiele czasu nad książkami, pieczołowicie odtwarzając w grze ówczesne realia, rekonstruując Ziemię Świętą z jej najważniejszymi miastami (m.in. Jerozolimą i Damaszkiem) i ożywiając historyczne postacie. **Dbłość o detale historyczne jest pierwszym przejawem realizmu, którym prześiakięte jest całe Assassin's Creed i który na każdym kroku podkreślają twórcy gry.**

Assassin's Creed będzie grą akcji w konwencji TPP łączącą dwie wybitne serie – Prince of Persia i Hitman – w jedną wybuchową mieszankę. Każda misja Altaira składać się będzie z trzech etapów. Pierwszy to zbieranie informacji o celu, obserwacja, planowanie. Drugi etap – kluczowy, choć bardzo krótki – to sam moment dokonania zabójstwa. Te dwa elementy gry znamy z Hitmana. Powinowactwo z Księciem Persji ujawnia się w etapie trzecim – ucieczce z miejsca zbrodni. W tych niezwykle emocjonujących i dynamicznych momentach przyda się szybkość i akro-

Z drugiej strony, będzie w stanie dotrzeć wszędzie tam, gdzie w rzeczywistości dotarłby dobrze wygimnastykowany człowiek. Tylko tyle i... aż tyle. Frustrował was w niektórych grach fakt, że nie możecie się dostać tam, gdzie byście chcieli i gdzie – zgodnie ze zdrowym rozsądkiem – powinniście być w stanie dotrzeć? Ze metrowy plot jest przeszkodą nie do pokonania (bo tak zdecydował projektant etapu) i sztucznie ogranicza pole manewru? Wygląda na to, że Assassin's Creed będzie w tej dziedzinie rewolucją. Nie uświadczysz się tu np. z góry narzuconych

Pełna swoboda – każdy element otoczenia wystający na więcej niż 5 cm może posłużyć do wspinaczki!

batyczne zdolności Altaira oraz jego umiejętności posługiwania się przedmiotami powszechnie uważanymi za niebezpieczne dla życia i zdrowia.

Tylko człowiek, ale za to wolny

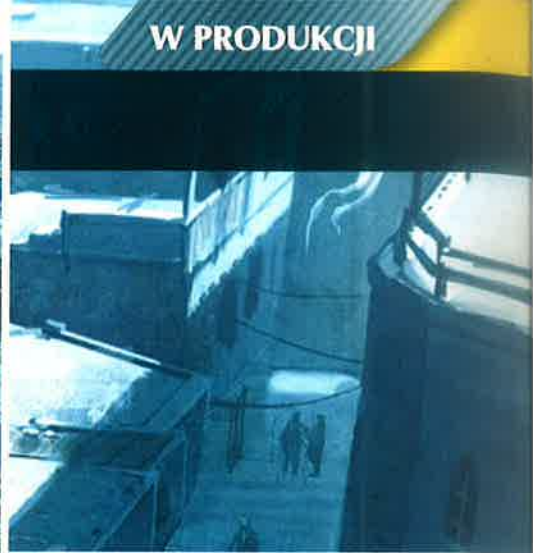
Choć Altair jest doskonale wyszkolonym zabójcą, jest wciąż tylko człowiekiem podlegającym tym samym co inni prawom fizyki. Nie przeskoczy na dach odległy o 10 metrów i nie wdrapie się po idealnie gładkiej ścianie.

ścieżek ucieczki po zlikwidowaniu celu. Stworzony od podstaw engine gry zaprojektowany został tak, że KAŻDY element otoczenia wystający na więcej niż 2 cale (czyli 5 cm – takie założenie przyjęli twórcy) może posłużyć Altairowi jako oparcie dla stóp lub palców podczas wspinaczki. Teoretycznie otworzy to przed graczem niespotykane dotąd możliwości, bo niemal każdy budynek będzie interaktywny (w końcu nie używano wtedy betonowych płyt, między

W ramach oszczędności podkuto tylko zadnie nogi konia...



► To był
bardzo ostry
i przekonujący
argument.



► Żałuj za dowcipy, synu.



► Mój ci on! Mój ci!

które nie da się wbić paluchów). Twórcy gry widzą sprawę następująco: zamiast zmuszać gracza do podążania za tokiem rozumowania projektanta etapu i odkrywania przygotowanych przez niego rozwiązań, należy dać graczowi możliwość dowolnego wykorzystania otoczenia do zrealizowania postawionego przed nim celu. Rób, co chcesz, bylebyś dostał się tam, gdzie trzeba i wykonał zadanie. Koncepcja ze wszech miar słuszna – oby tylko została należycie zrealizowana.

Psychologia tłumu

Realizm będący priorytetem twórców znajduje odzwierciedlenie w skomplikowanym systemie zachowań tłumu, który odgrywać będzie bardzo ważną rolę. Jak twierdzą twórcy, krycie się w cieniu zostało w *Assassin's Creed* zastąpione kryciem się w tłumie – należało zatem zadbać o to, by świat gry był tak żywy jak to tylko możliwe. Ludzie reagują więc na poczynania gracza, co może narazić misję na niepowodzenie – jeśli np. zeskończy się z budynku w sam środek

tłumu, ten rozstąpi się. Jeżeli nagle zaczniesz wspinać się po budynku, zleżą się gapię. Obie sytuacje mogą zaalarmować strażników i bieda gotowa. Do tego dochodzi interakcja czysto fizyczna – przez motłoch możesz delikatnie się przeciskać, lecz także torować sobie drogę łokciami, rozrzucając ludzi na boki i wywołując różne ich reakcje. Jeśli wpadniesz na kogoś biegnąc, efekt będzie zależny od sytuacji. Chucherko zostanie obalone na głębię i tyle cię widzieli. Jeśli jednak zderzysz się ze stukilowym gościem, może się okazać, że na tyłku wyłudzisz ty – jeżeli akurat gonią cię strażnicy, może się zrobić nieprzyjemnie. Ponieważ miasta mają żyć niezależnie od poczynania Altaïra, występować będą zdarzenia poboczne, a to, w jaki sposób gracz się do nich ustosunkuje, wpłynąć może na dalszą rozgrywkę. Jeśli np. wyświadczyś komuś przysługę, on być może w zamian pomoże ci zmylić pościg. Jeżeli podpadniesz rzeźmieszkom, mogą dopaść cię w ciemnym zaułku itp.

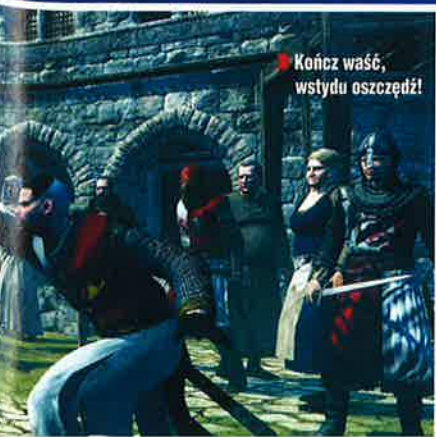
Najlepszym atakiem jest... obrona

Kiedy Altaïr zostanie przyparty do muru, okaże się, że mało kto może się z nim równać w bezpośrednim starciu. Nie jest jednak ręką pokroju Conana. System walki w *Assassin's Creed* oparty jest na defensywie – systemie uników i kontrataków (osobiście liczę na efektowne i różnicowane sposoby rozbijania przeciwników). Również w tej sferze rozgrywki do głosu dochodzi realizm – nie będzie np. abstrakcyjnych pasków zdrowia, co utrudni

(lecz nie niemożliwi) ocenę stanu przeciwników. Również wydolność naszej postaci będzie ograniczona – jeśli zdecydujemy się cały czas blokować, których kolejny cios przełamie zastawę Altaïra, bo zwyczajnie zabraknie mu sił, by odeprzeć atak.

Revolucja szykuje się w kwestii kierowania poczynaniami Altaïra. Nie będzie tu z góry przewidzianych ruchów czy kombinacji, ponieważ sterowanie będzie kontekstowe, zależne od sytuacji. Twórcy rozbili przyciski akcji na poszczególne części ciała – jeden odpowiada za nogi, drugi za uzbrojoną rękę, trzeci za nieuzbrojoną, czwarty zaś za głowę (i nie chodzi tu raczej o zabawę w Zidane'a). Podczas przepychania się przez tłum będzie można użyć nieuzbrojonej ręki do odsunięcia postaci zagradzającej przejście. Jeśli jednocześnie wciśniemy dodatkowy przycisk, to zamiast odepchnąć zawalidrogę, powalimy go na ziemię. Jeśli zechcesz kogoś dźgnąć, wciśniesz przycisk, do którego przypisana jest ręka, w której trzymasz broń. Już teraz można przewidzieć, że system taki da spore możliwości podczas walki – o ile zostanie dobrze zaimplementowany.

Ta niezwykle zapowiadająca się gra powstaje od około dwóch lat, ale wcześniej przewidywana była jedynie wersja na PS3. Dopiero miesiąc temu Ubisoft ogłosił, że *Assassin's Creed* ukaże się również na X360 i PC. Problem w tym, że nie wiadomo, kiedy dostaniemy wersję pecetową (konsolowa dostępna ma być w pierwszym kwartale przyszłego roku) – producent zapewnił jedynie, że „w końcu się ona pojawi”. Dobrze i to... [CDA]



► Kończ waść,
wstydu oszczędź!



TWOI LUDZIE, TWOJA TAKTYKA,

„W tej świetnej kontynuacji Soldiers: Ludzie Honoru, Ubisoft ukazuje nam prawdziwe oblicza wojny.”



FACES OF WAR

OBLICZA WOJNY



www.facesofwargame.com

www.facesofwar.cenega.pl

TWOJE ZWYCIĘSTWO

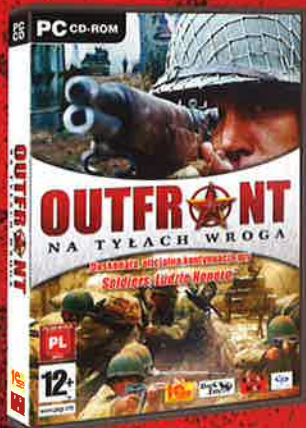
Ekskluzywne wydanie dla wszystkich!
Najlepsza tegoroczna strategia czasu
rzeczywistego od Ubisoft zawiera
100-stronnicowe KOMPENDIUM
Faces of War™:

- instrukcję do gry
- szczegółowy poradnik
- unikatowy album zdjęciowy

Wszystko to w polskiej wersji
językowej z napisami w rewelacyjnej
cenie **29.90 PLN!**



TWOJE 29,90 PLN



NASZE HITY, TWOJE ZWYCIĘSTWO

© 2006 1C Company. Developed by Best Way. All Rights Reserved. Published and distributed by 1C Company. Polish Translations
© 2006 Cenega Poland. All Rights Reserved. Faces of War is a trademark of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Used under permission.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, rozpowszechnianie bez zgody wydawcy jest surowo zabronione. Wszelkie prawa zastrzeżone.



JUŻ W SKLEPACH!
KUPUJ CENĘ WYCHODZĄCĄ Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



GUILD WARS NIGHTFALL

Niewielka miejscowość Bellevue pod Waszyngtonem ma dla wielu tysięcy graczy olbrzymie znaczenie. Oprócz znakomitych biskopów mają tam bowiem pewien duży, szary budynek, w którym najtęższe umysły z ArenaNet tworzą nowe światy...

GW: Nightfall to po Factions drugi już dodatek do Guild Wars, jednego z najciekawszych sieciowych CRPG ostatnich lat. Premiera Wojen Gildii miała u nas oficjalnie miejsce w czerwcu 2005 roku (na świecie pod koniec kwietnia), co jest o tyle interesującą informacją, że prace nad Nightfallem trwały już od drugiej połowy 2005 roku. Wielu graczy, którzy w Guild Wars spędzili długie tygodnie, było nieco zaskoczonych błyskawicznym pojawieniem się Factions (raptem w pół roku po premierze GVV). Pierwszy dodatek dało się ukończyć o wiele szybciej niż podstawkę, równie szybko można było awansować swojego bohatera na 20, ostatni level. Główny antagonista z Factions, Shiro Tagatchi, który miał być przysłowiową wisienką na torcie, okazał się z kolei stosunkowo słabym przeciwnikiem. Ostatecznie tryb PvE nie spełnił oczekiwań wielu graczy, chociaż łyż w ich oczach powstrzymały na szczęście nowe opcje zmagania w trybie Cooperative i PvP niezaprzeczalnie piękne lokacje na kontynencie Cantha czy mrowie nowych wrogów.

Czy teraz będzie inaczej?

Mimo usilnych prób, fusy w herbatce nie chciały się ułożyć w jakąś konkretną odpowiedź, inwestycja w postaci wizyty u wróżki również nic nie dała, bo zamiast patrzeć na wydruki zdjęć z Nightfalla, cyganka patrzyła mi w oczy i wyliczała czekające mnie choroby. Pozostały więc jedy-

nie skąpe informacje, które niechętnie sączą goście z ArenaNet. Na pewno wiadomo już kilka rzeczy.

Ziemia Złotego Słońca

Przede wszystkim klimat. Skamieniałe lasy i orientalne motywy z Cantha zostaną zamienione na krainę zwaną Elona, inaczej Ziemią Złotego Słońca. Nazwa sugeruje, że będziemy

potrzebować kremu z dużym faktorem, okularów przeciwsłonecznych i czapki z daszkiem. Wypalony słońcem kontynent z dolinami ocienionych, tropikalnych dżungli składa się na trzy prowincje. Pierwsza to zmilitaryzowana Kourne, która rozciąga się wzdłuż

Teraz już wiadomo, czemu nie można schwycić Bin Ladena. Tu się ukrywał!



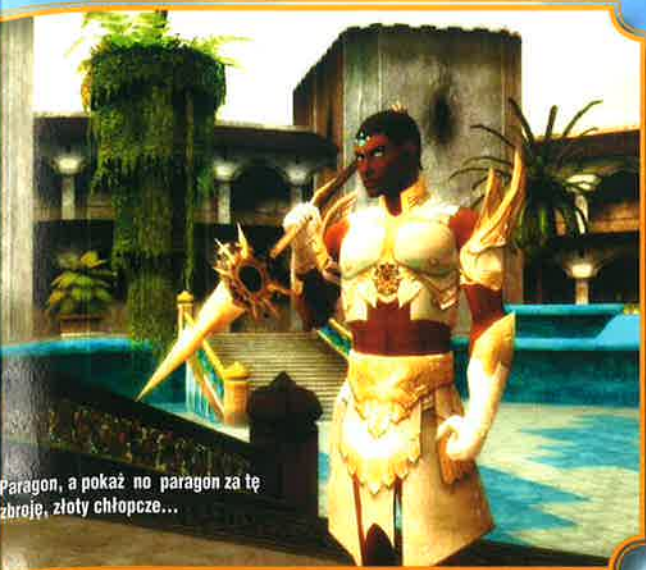
■ To raczej Waterfall, a nie Nightfall...



potężnej rzeki i dowodzona jest przez War-marshala Varesha. Następna to leżąca na wyspach Istar, na której ludzie żyją pośród monumentalnych pamiątek starożytnego imperium. Jest jeszcze dzika, północna część kontynentu pod panowaniem Princess of Vabi, która rządzi z niedostępnych i opływających w zbytki cytań. Tym razem na ekranie zobaczymy motywy egipskie i islamskie, poczućmy wpływy z północnej i centralnej Afryki. W sumie będzie



Paragon, a pokaż no paragon za tę zbroję, złoty chłopczy...



Mówimy po polsku, czyli lokalizacja GW: Nightfall

CDA: Ile osób pracuje nad tłumaczeniem Guild Wars i co obejmuje tłumaczenie (tj. które części)?

CD Projekt: Nad tłumaczeniem pracuje 5 osób. Obejmuje ono wszystkie części, ale na razie nie otrzymaliśmy jeszcze pełnych tekstów do Nightfalla i pracujemy nad Prophecies i Factions.

Kiedy zaczęło się lokalizowanie gry, a kiedy się skończy?

Zaczęło się w czerwcu, skończy (Prophecies i Factions) pod koniec września.

Ile będą trwać testy?

Powinny jak najdłużej – około 2 miesięcy na podstawkę i miesiąc na dodatki.

Jak wygląda sprawa przyszłych tłumaczeń – czy ciągle ktoś będzie przydzielony tylko do prac nad Guild Wars, aby na bieżąco tłumaczyć nowości?

Nad nowymi tekstami i dodatkami będzie pracował ten sam sztab ludzi.

55 nowych terenów do odkrycia. 2 nowe klasy postaci.

55 nowych terenów do odkrycia!

Bogaty, stary kontynent Elony chroniony przez mistrzów walki Order of the Sunspere chwile się w posadach. Głęboki

cień padł na królestwo, cień złego boga-wyrzutka. Lud Elony potrzebuje kogoś więcej niż herosa, który ich uratuje. Potrzebuje przywódcy, który pokieruje nimi przeciwko mrokom zła.

Za siedmioma górami...

Tak w wielkim skrócie brzmi historyjka, która ma nam dać kopa w nadnercza i doprowadzić do nadprodukcji adrenaliny. Na mnie podziało to średnio, ale być może, kiedy siądę przed monitorem i zobaczę owe cudniaki, będzie lepiej. Optymistyczną informacją jest to, że ArenaNet zatrudniła Jeffa Grubba, który odprawił swoje czary-mary, dzięki czemu fabuła nabrała rumieńców. (Jeśli nie wiesz kto zacz, poczytaj ramkę pt. Grubba Rybba.)

Ale, ale, my tu o krainach Elony, a przecież nie samą ziemią i słoną wodą opływającą lstar człowiek żyje. Do nierównej walki z siłami

złego dostaliśmy dwóch nowych zawodników. Jak zapewne większość z was pamięta, w wersji podstawowej GW mieliśmy pięć klas: Maga Żywiołów, Mesmera, Mnicha, Nekromantę i Wojownika. Faction oznaczło kolejne dwie: Rytualistę i Zabójcę. Najnowszy add-on to wielkie wejście Paragona i Derwisza.

Pan kas fiskalnych

Paragon brzmi dość niefortunnie w naszym języku. Moglibyśmy podejrzewać, że facet jest księgowym albo siedzi na kasie w supermarkecie. W rzeczywistości nazwa ma oznaczać coś doskonałego. Jako strażnik mieszkańców Elony Paragon będzie postacią wspierającą drużynę, użyczającą jej swej mocy, a w krytycznych momentach przyspiłającą wrogów do ziemi za pomocą włóczni. Zarówno wersja kobieca, jak i męska będzie różnić od kapiącego zeń złota (zbroja) i rzucać na kolana doskonałym wyglądem. Podsumujmy, **świecista postać z włócznią i białymi skrzydłami jako wzór na zbroi**. Kogo wam to przypomina?



Jako że odkryto tu potężne złoża ropy naftowej, trwa ostra selekcja potencjalnych właścicieli szybów.

Dodajcie sobie jeszcze do kompletu skille, w których przeważają okrzyki bojowe. Podobno z racji swojej ezoterycznej powierchności Elonianie uważają przedstawicieli tej profesji za swoich aniołów stróżów przysłanych im przez bogów do pomocy. W rameczce zamieściłem jeszcze przypisane postaci atrybuty. Uwagę zwraca Dowodzenie (Leadership), dzięki któremu zyskujemy aż jeden punkt energii za każdego będącego w drużynie zawodnika. Potencjalnie daje to

Nowi ludzie w firmie



Paragon

Atrybuty

Dowodzenie (Leadership – główny): 1 punkt energii za każdego członka drużyny, który jest pod wpływem Okrzyków (Shouts) lub Pieśni (Chants): maksymalnie 1 punkt energii na każde 2 poziomy tego atrybutu

Biegłość we Włóczniach (Spear Mastery): jeśli używasz włóczni, zwiększają się obrażenia i szansa na atak krytyczny. Efektywność wielu umiejętności, przede wszystkim uderzeń włócznią, wzrasta wraz z kolejnym poziomem tego atrybutu.

Rozkaz (Command): nie ma bezpośredniego efektu. Wraz ze wzrostem poziomu tego atrybutu poprawia się efektywność wielu umiejętności. Przede wszystkim zaś tych, które chronią sojuszników (a także wzmacniają pozycję taktyczną teamu na polu bitwy).

Motywacja (Motivation): podobnie jak rozkazy, nie daje bezpośredniego efektu. Dzięki niej wzrasta jednak (wraz z poziomem atrybutu) efektywność umiejętności związanych z zagrzewania drużyny do walki oraz dystrybucji energii.



Derwisz

Atrybuty

Mistyryzm (Mysticism – główny): gdy jakiś czar (enchant) się kończy, zdobywasz 3 punkty życia za każdy poziom tego atrybutu oraz 1 punkt energii za każde 2 poziomy Mistyryzmu

Biegłość w Kosach (Scythe Mastery): zwiększa obrażenia, a także szansę na atak krytyczny za pomocą kosy. Wraz z większym poziomem tego atrybutu wzrasta skuteczność wielu umiejętności (przede wszystkim atak kosą).

Modlitwy Wiatru (Wind Prayers): nie ma bezpośredniego efektu. Skuteczność wielu umiejętności, szczególnie tych z grupy ruchu (przemieszczania się) lub z ranami od mrozu, wzrasta wraz z poziomem tego atrybutu.

Modlitwy Ziemi (Earth Prayers): kolejny czar, który nie daje bezpośredniego efektu. Umiejętności związane z obroną i obrażeniami od ziemi rosną wraz z większym poziomem tego enchantu (pozostałe oczywiście również, tylko mniej).

olbrzymie możliwości. Ciekawe jednak, jak będzie wglądać w praniu.

Tańczący mnich

Derwisz to asceta, fakir, sługa bogów, który poprzez medytację i taniec potrafi nawiązać kontakt z wyższymi istotami. Prekursorami tej profesji byli członkowie muzułmańskiego bractwa religijnego o charakterze mistycznym. Oczywiście w Elonie nie ma czcicieli Proroka, ale fanatycy, święci mężowie właśnie się znaleźli. Derwisz to zakapturzona postać w skromnym jak na warunki GW odzieniu. Cechą charakterystyczną jego ubioru są dyndające u pasa metalowe koła, haki i inne żelastwo, które jednak nie tyle służy Derwiszowi do umartwiania siebie, co innych.

Dzięki opiece i wsparciu bogów tańczący mnisi mają niezłe spektrum umiejętności wzmacniających. Cechą ich czarów jest leczenie i spore obrażenia zadawane wrogom (wszystkim dookoła). Derwisz potrafi również przybrać postać wojowniczego awatara jednego z bóstw: Lyssy, Grantha, Balthazara,

Maleandru, Dwayny. Kiedy czary i magia Derwisza zawodzą, sięga on po śmiercionośną kosę. Jest to broń niezwykle groźna, przede wszystkim z powodu szybkości, z jaką mnich-wojownik potrafi nią wywijać. Konkretnie atrybuty Derwisza w ramce. Dodam tylko od siebie, że etymologicznie słowo „derwisz” sięga aż do języka perskiego i oznacza „odwiedzającego drzwi”. Hm... teraz się chyba mówi o pocałowaniu klamki.

Misja możliwa

Konkretnie scenariusze misji tradycyjnie już okrywa zmowa milczenia, ale wiadomo przynajmniej, że będzie ich **dwadzieścia (250 zadań)**. Znajdą się wśród nich także te elitarnie, dostępne jedynie dla zawodników, którzy dotrą do pewnego tajemniczego miejsca. Nasuwa mi się wiele pomysłów, co to za miejsce i gdzie się ono znajduje, ale większość nie nadaje się do publikacji. Fabularyzowane

Pięć razy ci mówiłam, że to tekst o Nightfallu, a nie Aliens vs. Predator III! Spadaj!



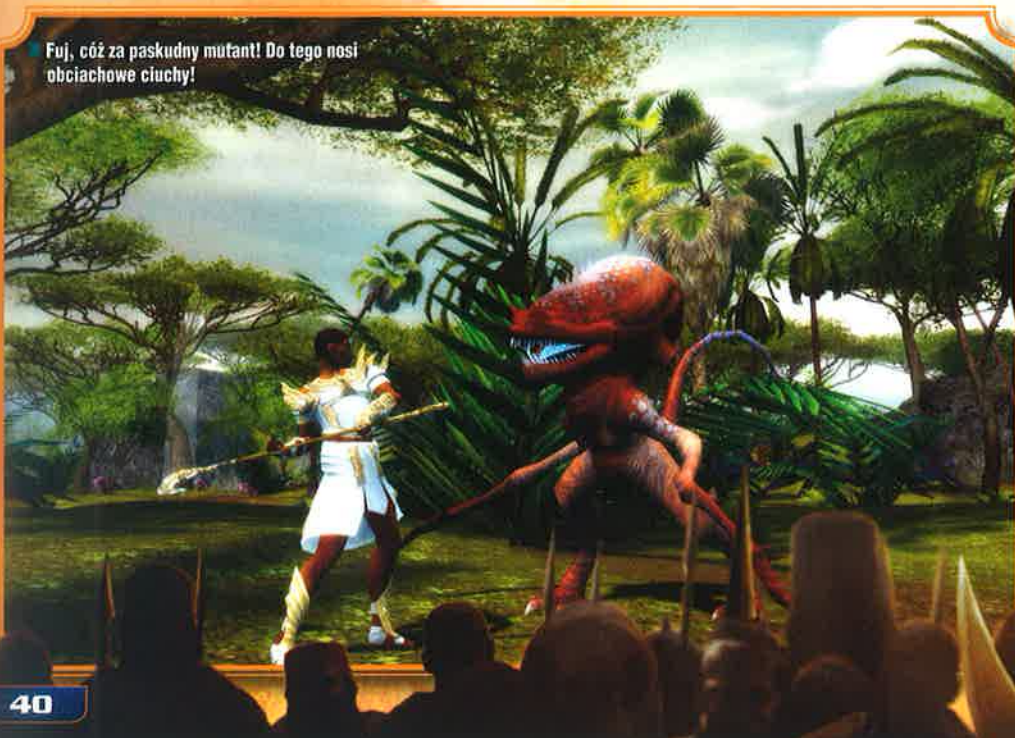
misje są tak zaplanowane, że powinny zająć graczom od 40 minut do kilku godzin – i mają być wyzwaniem również dla weteranów (oczywiście transfer postaci z Prophecy i Factions będzie możliwy). Zapowiadana nowością jest **możliwość wykorzystania bohaterów, którzy towarzyszą nam podczas wypełniania misji i rozwijają się wraz z graczem**. W Nightfallu mają wypełniać nasze rozkazy jak atak, obrona, „zostań z tyłu”. Będą również używali wskazanej przez nas zbroi, broni oraz umiejętności.

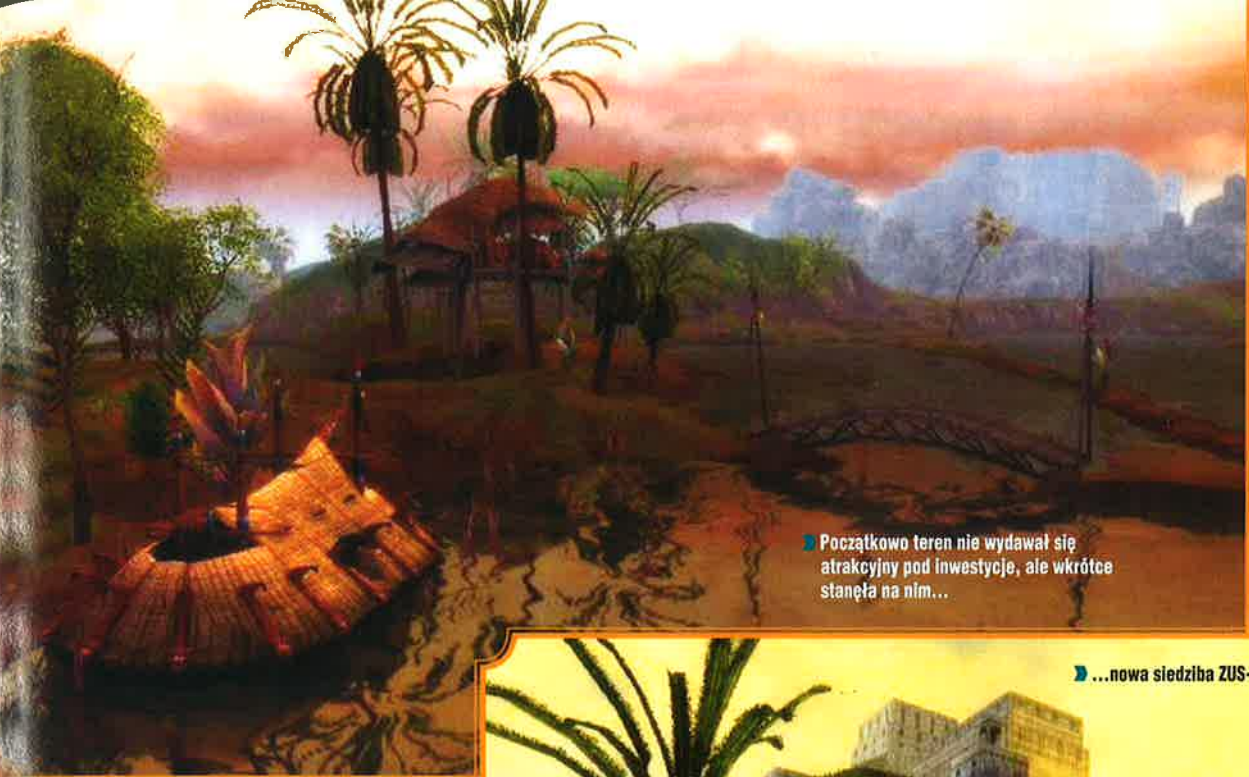
Jeszcze jedną ciekawostką jest **wyciąganie ulepszeń z rozkładanych przedmiotów**. Jak wiadomo, często było to nieopłacalne, bo ze stosunkowo dobrych rzeczy wypadały itemy zupełnie nieprzydatne dla naszej profesji (a przedmiot ulegał nieodwracalnemu zniszczeniu). Obecnie gracz będzie mógł zdecydować, co chce wyciągnąć.

Małpa na hipopotamie

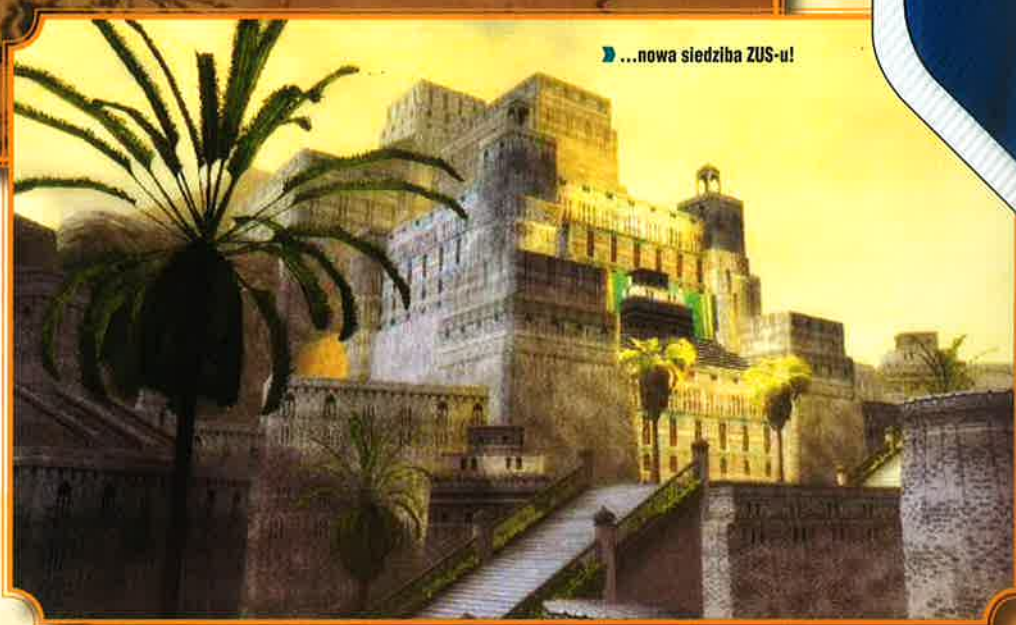
Jak już będziesz dzierzył w dłoni konkretną zabawkę, chciałbyś zapewne, by skutecznie uziemiała wrogów. Litanię opisów nowych

Fuj, coś za paskudny mutant! Do tego nosi obciachowe ciuchy!





► Początkowo teren nie wydawał się atrakcyjny pod inwestycje, ale wkrótce stanęła na nim...



► ...nowa siedziba ZUS-u!

przeciwników pomnę, bo są to oczywiście maszkaroni paskudni i nieprzyjemni, jak to zawsze ze sługami złego bywało. Poza tym nie wiem, na ile mogę wierzyć serwisom w rodzaju 1up, który podaje, że będą to np. małpy jeżdżące na rogatym hipopotamie... powaga! Ciekawsze jest – moim zdaniem – to, że panowie z ArenaNet postanowili **wprowadzić do gry więcej brutalności**. Zastanawiam się, jak to może wyglądać, bo w Nightfall_in_game_cinematic nie zauważyłem, by bohaterowie walczyli jakoś inaczej, a po planie fruwały fragmenty zaszlachtowanych przeciwników. Może wzrok mam za słaby albo brutalność będzie się przejawiała w jakiś inny sposób. Nie podlegającą dyskusji nowością są za to **nowe skille**, których ma być **również 300** (również dla Zabójcy i Rytualisty). Pytanie tylko, ile z nich będzie naprawdę nowych i niepowtarzalnych.

Wszystkie ogonki są nasze

Osobną historią dotyczącą Guild Wars Prophecy i Factions jest polonizacja gry, pierwsza w przypadku MMO, co na pewno zasługuje na komentarz. Dzwonili to w jednym, to w drugim kościele, ale teraz mamy już pewne informacje. Oczywiście lokalizację zajął się CD Projekt, wydawca GW w naszym ukochanym kraju. Jak już chłopaki zakończą swoje tytaniczne dzieło, wiadomo będzie, kogo ciągnąć po sądach za straty moralne i oczopląs.

Projekt lokalizacji uskutecznią Michał Cegiela i Paweł Ziarka, natomiast Jurek Cichocki nadzoruje wszystkie procesy związane z wydaniem Guild Wars w Polsce. Chroni go chitynowy pancerz, a mózg jest połączony na stałe z Internetem. Co to znaczy nowoczesność. Na pytanie o czas realizacji projektu uzyskałem szczerą i satysfakcjonującą odpowiedź: – *To może się wydawać niepojęte, ale od pomysłu do pełnej realizacji Guild Wars po polsku minęło ponad 10 miesięcy! Pierwsze 2 to przekonywanie NC Softu na wszelkie możliwe*

sposoby, że to dobry pomysł. Kolejne 3 polegały na nicnierobieniu, a ostatnie 5 to ostra praca nad lokalizacją. Zobaczymy, jaki wynik da ten ciekawy system. Zaskoczyła mnie natomiast informacja, że największym problemem było znalezienie trzech rodaków, którzy pracowaliby w Anglii przy Guild Wars (!). Okazuje się, że trudno było znaleźć odważnego wśród trzystu tysięcy naszych najlepszych z najlepszych, którzy aktualnie gromadzą funty w Zjednoczonym Królestwie.

Jeszcze tylko słówko o muzyce. W Nightfallu odpowiada za nią **Jeremy Soule** – człowiek, któremu zawdzięczamy dźwięki m.in. z takich mocarnych tytułów, jak Baldur's Gate: Dark Alliance, Icewind Dale, Unreal II, Neverwinter Nights i wiele innych. Będzie czego posłuchać!

Już na dniach

Ostatnie nowości dotyczą nowego typu rozgrywki bohater versus bohater, która umożliwi graczom udział w PvP ze sterowaną przez komputer postacią. Z kolei dla gildii przewidziano aż cztery nowe siedziby, co na pewien czas powinno zaspokoić potrzeby lokalowe. Właściwie ciekaw jestem, które z tych innowacji ostaną się w finalnej wersji – byli już tacy, co obiecywali złote góry albo po sto milionów... Z dotychczasowej polityki ArenaNet jednak wynika, że chłopaki raczej nie puszczaają słów na wiatr: W chwili gdy czytacie te słowa, **do premiery Nightfalla powinno zostać około 2 tygodni** (dla mnie znacznie więcej), więc dosłownie na dniach gra trafi do naszych rąk. Powiem tak: będzie się działo! [CDA]

Do gry wprowadzono więcej brutalności.

Grubba Rybba

Jeśli to nazwisko kojarzy się wam z Andrzejem Grubbą, muszę was rozczarować. Jeff nie ma nic wspólnego z piłeczką pingpongową, ale za to jest człowiekiem, który zawodowo zajmuje się projektowaniem gier i tworzeniem wirtualnych światów. To właśnie on, jako jeden z czterech, należy do zespołu, który pod przewodnictwem Tracy Hickmana powołał do życia świat Dragonlance. Jest również współzałożycielem (wraz z Edem Greenwoodem) Zapomnianych Krain. Stworzył też światy, takie jak Spelljammer, Al-Qadim czy ten od Marvel Super Heroes. Być może niektórzy z was znają również jego powieści „Lord Toede”, „The Gathering Dark” (pierwsza z serii „Ice Age Cycle” osadzona jest w Mrocznych Wiekach). W ostatnim czasie autor pracuje przede wszystkim jako historyk Dominarii – świata gry Magic: The Gathering. Chyba nikogo nie zdziwi wiadomość, że Jeff mieszka wraz z żoną na rzut beretem od Bellevue.





**NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA
GRA KOMPUTEROWA ROKU!**

WARHAMMER[®] MARK OF CHAOS[™]

WWW.CENEGA.PL



99.90
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl





JUŻ W LISTOPADZIE
[HTTP://MARKOFCHAOS.DEEPSILVER.COM](http://markofchaos.deepsilver.com)



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Premiera każdej nowej gry opatrzonej charakterystycznym logo Quake'a zawsze stanowiła duże wydarzenie dla wszystkich fanów FPS-ów. Choć do premiery Enemy Territory: Quake Wars pozostało jeszcze niemal pół roku, z przekonaniem możemy już teraz napisać, że również w tym przypadku jest na co czekać.

Skąd ta pewność? Powodów przemawiających za Enemy Territory: Quake Wars jest wiele, a jeden – najistotniejszy – mieliśmy okazję zweryfikować po raz kolejny na tegorocznych targach Games Convention. Tam Quake Wars przeszedł test najważniejszy – rozegraliśmy kilka sesji w obecnej, wciąż roboczej wersji. To, że prace nad kodem gry wciąż trwają, nie oznacza jednak, że jej twórcy są daleko w tyle za przewidzianym harmonogramem wydawniczym planem. Wręcz przeciwnie, gra jest niemal gotowa, a pozostałe do premiery miesiące będą przeznaczone na dopieszczanie rozgrywki i dodawanie lub usuwanie elementów, które sprawdzą się (albo nie) podczas wielogodzinnych sesji testowych.

Quake'a oddam w dobre ręce

Enemy Territory: Quake Wars nie mógł trafić w lepsze ręce. Nad przeznaczoną wyłącznie do rozgrywki w sieci – najprawdopodobniej nie będzie nawet treningu w single'u, a o rozgrywce z botami na 100% można zapomnieć już teraz – odsłoną serii Quake pracuje studio Splash Damage, stworzone z ludzi, którzy na online'owych rozgrywkach stracili niejedną dioptryję. Zespół ten wywodzi się z klanu Earthquakers, pierwszego w Wielkiej Brytanii skoncentrowanego wyłącznie na grze w Quake'a. W tamtych czasach Earthquakers rozgrywali regularnie osiem meczy tygodniowo w tygodni – cztery treningowe, dwa turniejowe i dwie potyczki towarzyskie z zaprzyjaźnionymi klanami. Ćwiczeniu reakcji i opracowywaniu taktyk walki członkowie klanu poświęcali cały wolny czas. Z podobnym zaangażowaniem Earthquakers podchodzili również do późniejszych sieciowych

shooterów, w efekcie czego poznali na wylot niemal wszystkie taktyki produkcji, a co za tym idzie – również cały gatunek.

Od Wolfensteina do Quake'a

Swoje doświadczenie członkowie wykorzystywali nie tylko w turniejach. Już pod nazwą Splash Damage opracowali mod do gry Quake 3 o nazwie Fortress, a także aplikację o nazwie FPS Studio, która pozwalała montować zapisane sesje z rozgrywek sieciowych, zmieniając m.in. ustawienie kamery, przejścia między widokami itd. (być może podobny system będzie zastosowany również w Quake Wars).

Kolejnym projektem Splash Damage była już produkcja komercyjna – studio otrzymało zadanie przygotowania modułu multiplayer do gry Return to Castle Wolfenstein. Z zadania programiści wywiązali się na tyle dobrze, że krótko potem Activision zleciło im przygotowanie kolejnego takiego modułu do planowanej wówczas kontynuacji RTCW. Ostatecznie jednak projekt został zawieszony i Splash Damage zostało z sześcioma mapami do sieciowego shootera w „uniwersum” Castle Wolfenstein. Na szczęście przedstawiciele Activision dostrzegli potencjał zaprezentowanego im kodu i podjęli niezwykle decyzję – postanowili, że gra ukaże się jako freeware pod nazwą Wolfenstein: Enemy Territory. Oplaciło się – grę ściągnięto na swoje komputery ponad siedem milio-



■ Dlaczego nie masz bootów?
Odpowiada!!!

O rozgrywce z botami na 100% można już zapomnieć.

» No patrz, a mówiłem, że bliźniaki wkrótce polecą w dół, może nie?



Jednostki ludzi i Stroggów reprezentują zupełnie inną filozofię walki, a co za tym idzie – również rozgrywki.

nów graczy, a marka Splash Damage stała się synonimem dużej grywalności.

Widziałeś? Ciesz się!

Zaufanie tak wielkiej rzeszy graczy to z jednej strony gwarancja, że każda kolejna gra Splash Damage może liczyć na duży sukces, ale również duża odpowiedzialność – nikt przy zdrowych zmysłach nie chciałby przecież zawieść oczekiwań siedmiu milionów ludzi. Ekipa pracująca nad Enemy Territory: Quake Wars przesiaduje więc po nocach w swojej siedzibie w miasteczku Bromley, by finalny efekt ich wysiłków był jak najlepszy. Narazie idzie im całkiem nieźle – wszędzie, gdzie jest prezentowana (m.in. na tegorocznej imprezie QuakeCon), wzbudza żywe reakcje. Wszyscy zwracają uwagę na elementy, które rzeczywiście decydują o dużej grywalności tego tytułu – graficzne możliwości oferowane przez opracowaną przez Johna Carmacka

z idSoftware technologię megatexture, rozbudowany model fizyki pojazdów, asymetryczny system klas reprezentujących różne strony konfliktu oraz sposób zaprojektowania map, na których będą się rozgrywały potyczki.

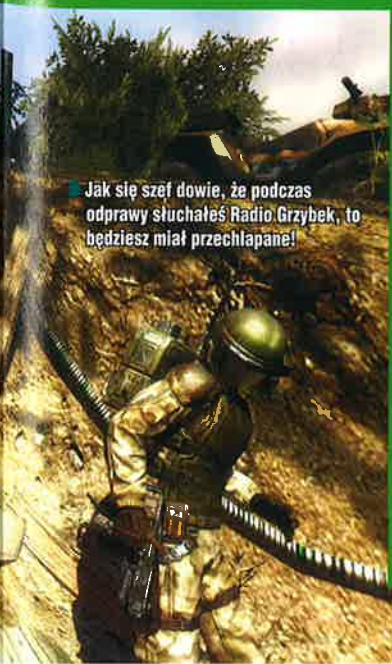
Fabula rzezi

Zacznijmy od podstaw, czyli ostatniej z wymienionych cech. Enemy Territory: Quake Wars to sieciowy shooter przeznaczony dla dowolnej liczby graczy. Ekipa ze Splash Damage nie wprowadza żadnych ogólnych ograniczeń, wszystko zależy tu od mocy serwera i przepustowości łącz – wiadomo natomiast, że optymalna liczba uczestników rozgrywki to 24 (czy to przypadek, że dokładnie tyle samo osób pracuje w Splash Damage nad grą?). Gracze ci będą toczyć potyczki na 12 mapach (ich finalna liczba może się jeszcze zmienić, ale informacja o tuzinie lokacji jest najbardziej prawdopodobna), na każdej z nich realizując pewne konkretnie określone zadania.

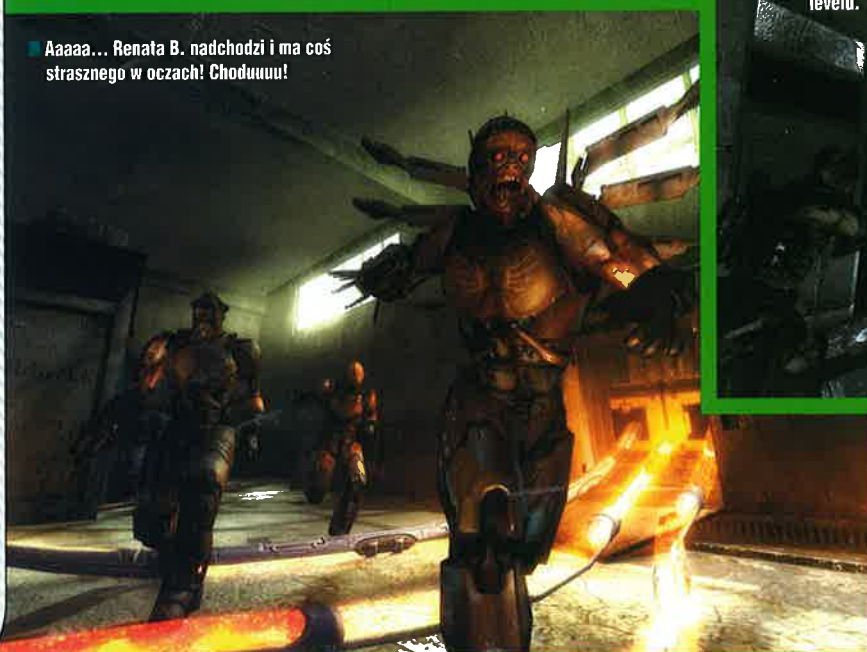
Co rzadkie w grach sieciowych, tło dla rozgrywki stanowić będzie dość rozbudowana fabuła – akcja Quake Wars ma

» Tak wygląda Anioł Stróż Strogga.

» Jak się szef dowie, że podczas odprawy słuchałeś Radio Grzybek, to będziesz miał przechłapanie!



■ Aaaaa... Renata B. nadchodzi i ma coś strasznego w oczach! Choduuuu!



■ Smażone czikeny to przebieg tego levelu.



Misjo-narstwo

Taka konstrukcja misji ma dwie konsekwencje – po pierwsze, koncentruje walkę w określonych punktach, zawsze więc wiadomo, gdzie się udać, by wziąć udział w starciu. Po drugie zaś – wymusza na graczach wybieranie różnych klas, bo np. tylko Inżynier jest w stanie naprawić most, a tylko Szpieg (w orygl. Covert Ops – wszystkie tłumaczenia są na razie nieoficjalne) potrafi dezaktywować pole siłowe.

Co więcej, takie misje będą ze sobą połączone w większe kampanie (po 3-4 mapy), a w trakcie ich rozgrywania gracze będą zdobywali coraz wyższe rangi w swoich klasach, zyskując tym samym dostęp do lepszych broni i większy zapas zdrowia. W kampaniach pojawia się być może również misje poboczne, aktywowane specjalnie dla graczy, którzy włączą się do rozgrywki w jej trakcie – dzięki temu nie będą oni musieli ryzykować bezpośredniego starcia z przeciwnikami z wyższą rangą, a więc i lepszym ekwipunkiem czy większym zapasem zdrowia, póki sami nie osiągną odpowiedniego poziomu. Rozegranie sesji na jednej mapie będzie trwało średnio między dwudziestoma a trzydziestoma minutami, kampanie zajmą więc graczom około dwóch godzin.

miejsce w niedalekiej przyszłości (mniej więcej pięćdziesiąt lat wprzód, w chronologii uniwersum Quake'a dzieje się więc na krótko przed drugą częścią serii), podczas pierwszej inwazji Stroggów na naszą planetę. Walka z najeźdźcami będzie zażarta i pełna potyczek, w których obrońcy Ziemi będą się mogli wykazać bohaterstwem – to właśnie one będą stanowiły „kanwę” dla kolejnych map.

GDF vs. Strogg

Lokacje opracowane przez Splash Damage bazować będą na mechanizmie, który sprawdził się w przypadku Wolfenstein: Enemy Territory. Osiągnięcie celu na każdej z map będzie

się wiązało z wykonaniem kilku pomniejszych zadań, zbliżających krok po kroku do realizacji głównych wytycznych misji. Na jednej z map prezentowanych przez Splash Damage siły zbrojne Ziemi (noszą tu nazwę GDF, skrót od Global Defence Force) mają za zadanie zniszczyć jeden z obiektów znajdujących się w bazie Stroggów. By to zrobić, muszą w pierwszej kolejności zablokować przejście przez rzekę, następnie przeprowadzić mobilne centrum dowodzenia przez broniony siłami Stroggów tunel, potem zająć przyczółek, z którego będzie można wystrzelić rakietę w bazę przeciwnika. Na tym nie koniec – część oddziału musi się przedostać do generatora mocy zasilającego pole siłowe chroniące instalacje kosmitów i dopiero wtedy będzie można zakończyć zadanie.

KLASY GDF



ŻOŁNIERZ (SOLDIER)

Broń: shotgun, karabin szturmowy, wyrzutnia rakiet, GPMG
Wypozażenie: ładunki wybuchowe
Umiejętności specjalne: brak

Podstawowa jednostka sił GDF, przydatna w starciach z siłami przeciwnika przede wszystkim jako wsparcie ogniowe dla klas wykonujących na polu walki specjalistyczne zadania. Shotgun i karabin szturmowy pozwalają mu skutecznie walczyć z jednostkami piechoty Stroggów; wyrzutnia rakiet (z systemem namierzania na wskazany cel) daje szansę przeżycia w starciu z pojazdami opancerzonymi.

MEDYK (MEDIC)

Broń: karabin szturmowy
Wypozażenie: defibrylator, apteczka
Umiejętności specjalne: leczenie towarzyszy

Na polu walki niezbędny – kiedy wokół kompani padają od kul, krąży między nimi, używając defibrylatora do stawiania ich na nogi. Słabo uzbrojony, zadaniem zespołu jest więc chronienie go za wszelką cenę. Na szczęście Medyk może też sam zadbać o siebie – apteczki, które zostawia na ziemi, dodają zdrowie nie tylko innym żołnierzom, ale i jemu samemu.

INŻYNIER (ENGINEER)

Broń: shotgun, karabin szturmowy (z granatnikiem)
Wypozażenie: miny
Umiejętności specjalne: instalacja działek obronnych

Żołnierze znajdujący się na technice. Niezastąpieni wtedy, gdy trzeba wykonać zadania wymagające np. naprawy mostu czy uruchomienia uszkodzonego pojazdu. Dodatkowo potrafi łączyć pola minowe (efektywne przede wszystkim przeciwko pojazdom zmechanizowanym) oraz automatycznie działka obronne (w trzech rodzajach – skuteczne przeciw piechocie, pojazdowi lub pociskom rakietowym).

ARTYLERZYSTA (FIELD OPS)

Broń: karabin szturmowy
Wypozażenie: brak
Umiejętności specjalne: instalacja stanowiska artylerijskiego

Bardzo specjalistyczna klasa. Gracze wcielający się w żołnierzy reprezentujących tę profesję potrafią zbudować w dowolnym punkcie mapy stanowiska artylerijskie, a następnie rozbudować je do kolejnych poziomów w celu zwiększenia ich siły ogniowej (kolejne poziomy to dodanie wyrzutni rakiet, a później wyrzutni pocisków Hammer).

SZPIEG (COVERT OPS)

Broń: pistolet z tłumikiem, snajperka, karabin szturmowy (z celownikiem)
Wypozażenie: zdalnie sterowany samolot zwiadowczy
Umiejętności specjalne: instalacja stanowiska radarowego

W walce z wrogiem preferuje raczej duży dystans – to dlatego wyposażony jest w snajperkę i karabin szturmowy z celownikiem, który umożliwia celny ostrzał nawet z większej odległości. Kiedy zbliża się do wroga, robi to dyskretnie – wtedy korzysta z pistoletu z tłumikiem (podstawowa broń). W ekwipunku ma niewielki zwiadowczy samolot, który działa głównie jak kamera szpiegowska, w razie potrzeby może jednak zostać zdetonowany.

...Z ziemi strogskiej do wolski!

Po raz pierwszy w sieciowym shooterze zastosowano pełny model fizyki wpływający na zachowanie pojazdów.

Specjalizacja kluczem do sukcesu

Duże uznanie budzi asymetryczny system klas, przekładający się również na pojazdy i wyposażenie obu stron konfliktu. W wielu sieciowych shooterach – w tym w największym konkurencie Enemy Territory, czyli serii Battlefield – gracze wcielający się w żołnierzy stojących po przeciwnych stronach barykady dysponują niemal identycznymi klasami, różniącymi się między sobą raczej pod względem wizualnym niż jakimkolwiek innym. W Quake Wars schemat ten został przełamany – jednostki ludzi i Stroggów reprezentują zupełnie inną filozofię walki, a co za tym idzie – również rozgrywki. Tu niezbędna będzie specjalizacja – jeśli zdecydujesz się grać jako klasa inżynierska w barwach GDF, nie licz na to, że poradzisz sobie w rozgrywce, szczególnie z doświadczonymi graczami, jeśli nagle zmienisz stronę konfliktu i zechcesz być Infiltratorem.

Specjalizacja będzie konieczna także dlatego, że każda z klas ma szereg dodatkowych umiejętności, z których korzystać mogą tylko żołnierze reprezentujący właśnie ją – to m.in. możliwość instalowania na polu walki działek obronnych i radarów, wzywania wsparcia powietrznego lub ostrzału artylerii, wlatywania się do systemów obronnych wroga, korzystania z przenośnych teleporterów (!!!), kierowania zdalnymi latającymi bombami czy ustawiania min aktywowanych przez laserowe czujniki. By osiągnąć zwycięstwo, każdy żołnierz w drużynie będzie musiał znać dokładnie swoje przeznaczenie na polu walki.

Jazda z fizyką

O porażce lub triumfie w potyczkach decydować będzie również umiejętność właściwego wykorzystania pojazdów – a będzie to dużo trudniejsze niż w innych

podobnych produkcjach. To dlatego, że w Quake Wars, po raz pierwszy w sieciowym shooterze, zastosowano pełny model fizyki wpływający na zachowanie pojazdów, np. podczas jazdy na różnych rodzajach podłoża czy przy wjeżdżaniu na rampy czy hopki. Również modele pojazdów będą tak przygotowane, że możliwe będzie uszkodzenie ich poszczególnych podzespołów bez eliminowania całego wchikulu. Tu również zastosowanie znajdzie model fizyki, dzięki któremu transporter opancerzony Trojan APC, jadący na pięciu kołach z sześciu, będzie się zachowywał dokładnie tak jak powinien w realnym świecie – o ile tylko doszłoby tu rzeczywiście do inwazji Stroggów. Większość pojazdów będzie wyposażona w dodatkowe, aktywowane jednym klawiszem „dodatki” – np. ręczny hanulec lub nitro.

Tekstura na 8 mega

Wszystko to będzie znakomicie wyglądać dzięki silniczce graficznej, który co prawda bazuje na engine'ie Doom 3, ale został zmodyfikowany w tak dużym stopniu (był na to czas – prace nad grą trwały już ponad dwa lata!), że

KLASY STROGGÓW



AGGRESSOR

Broń: Lacerator, Obliterator, Hyper Balster, NailGun
Wyposażenie: ładunek plazmowy
Umiejętności specjalne: brak

Podstawowa jednostka Stroggów. Już po nazwie można poznać, że nie jest nastawiony do świata zbyt pokojowo. Jego podstawowa broń to Lacerator, odpowiednik ziemskiego karabinu szturmowego – tyle że oferujący większą siłę ognia i magazynek. Potrafi także zakładać ładunki wybuchowe, co znajduje zastosowanie przy niszczeniu umocnień obronnych GDF.

TECHNICIAN

Broń: Lacerator
Wyposażenie: tarcza energetyczna, komórki Stroggów, Stroggifikator
Umiejętności specjalne: brak

Gracze korzystający z tej klasy będą pełnili na linii frontu rolę wsparcia. Ich zadaniem będzie leczenie rannych kompanów i dostarczanie im amunicji (służą do tego komórki Stroggów, które mogą służyć zarówno jako apteczka, jak i magazynek). Przy użyciu Stroggifikatora mogą zarażać każdego martwego przeciwnika, zamieniając go w jednorazowy punkt respawu. Tarcza energetyczna pozwala na krótki czas zwiększyć odporność na ostrzał GDF.

CONSTRUCTOR

Broń: Lacerator, NailGun
Wyposażenie: mina grawitacyjna
Umiejętności specjalne: instalacja działek obronnych

Odpowiednik ziemskiego inżyniera, choć dysponuje dużo większymi możliwościami. Poza ustawianiem automatycznych działek obronnych (podobnie jak w GDF, trzeba będzie określić, czy mają one reagować na piechotę, pojazdy czy pociski rakietowe), mogą również korzystać z min grawitacyjnych, które mają dwa tryby działania. W pierwszym eksplodują zawsze, gdy ktoś się do nich zbliży; w drugim wtedy, gdy wejdzie w emitowane przez nie zielone światło lasera. W drugim trybie wybuch aktywują tylko ludzie!

OPPRESSOR

Broń: Lacerator
Wyposażenie: Violator
Umiejętności specjalne: instalacja stanowiska artyleryjskiego

Podobnie jak artylerzysta w silach GDF, Oppressor potrafi budować na mapie stanowiska artyleryjskie dysponujące ogromną siłą ognia. Na tym jednak nie kończy się jego przydatność. Oppressor potrafi również korzystać z Violatora – granatu, który po uderzeniu w ziemię staje się znacznikiem dla wsparcia powietrznego – po kilku chwilach w miejsce, w którym leży statek kosmiczny Stroggów emitują potężny laserowy promień niszczący wszystko w okolicy.

INFILTRATOR

Broń: RailGun, zmodyfikowany Lacerator (z celownikiem)
Wyposażenie: teleporter, latająca bomba
Umiejętności specjalne: instalacja stanowiska radarowego

Wyposażony w RailGun, klasyczną – a jednocześnie zabójczą broń z uniwersum Quake'a, Infiltrator to dużo więcej niż zwykły snajper. Ukryty w najdalszej części mapy potrafi całkowicie zaskoczyć niczego niespodziewających się żołnierzy GDF. W swoim arsenale ma również latającą bombę, zdalnie detonowaną na odległość oraz teleporter, który umożliwia mu błyskawiczne przemieszczanie się po lokacji (w podobny sposób jak translocator w Unreal Tournament 2004).

Tym razem zamiast człekenów będzie boeuff Stroggoff.



ekipa Splash Damage upiera się, by mówić o nim jak o ich autorskim engine'ie.

To twierdzenie uzasadnione z dwóch powodów – po pierwsze, Enemy Territory: Quake Wars nie korzysta z ani jednej tekstury czy obiektu stworzonego na potrzeby Doom 3 czy Quake'a 4, po drugie zaś, wykorzystuje nowe tzw. megateksturowanie, dopiero niedawno opracowane przez czołowego programistę id Software, Johna Carmacka. Tajemnica technologii megatexture polega na tym, że na całą mapę, lokację, poziom gry nakłada się jedną gigantyczną teksturę o rozdzielczości 32 000 x 32 000 pikseli. Może ona być renderowana w częściach, dzięki czemu zajmuje niewielką ilość pamięci karty graficznej (maksymalnie 8 MB), a pozwala na tworzenie lokacji, w których też po horyzont wypełnione są szczegółami, ich rozdzielczość zawsze pozostaje na najwyższym poziomie (nie ma efektu „uszczegółowiania” obrazu, gdy widoczne tekstury wyczytują się wolniej, niż przemieszcza się gracz), a żaden z klocków, z jakich zbudowane jest środowisko gry, nie musi się powtarzać w różnych częściach mapy. **Technologia megatexture pozwala na bardzo realne odwzorowanie rzeczywistych lokacji** – przyda się w grze, w której każda z dwunastu map jest inspirowana autentycznymi zakątkami naszej planety.

Mowa ciała, mowa blizn

Oprawa to mocny punkt ET: QW nie tylko dzięki megateksturze. Graficy ze Splash Damage korzystają również z innych możliwości oferowanych przez współczesne karty graficzne oraz... z własnej pomysłowości. W pracach nad tym, co w Quake Wars będzie widać, ważne jest nie tylko to, by efekt finalny był jak najbardziej spektakularny, ale również to, by sama rozgrywka skorzystała na mocy nowych układów graficznych firm ATI i Nvidia. Dlatego też zastosowano w grze system, który **zmienia wygląd**

Technologia megatexture pozwala na bardzo realne odwzorowanie rzeczywistych lokacji.

kierowanej postaci w zależności od doświadczenia i umiejętności gracza, a także od sytuacji na polu walki. Na twarzach i ciele żołnierzy będą się pojawiały blizny będące dowodem na to, że wyszli już oni z niejednej potyczki obronną ręką. Postacie o wyższej randze będą wyraźnie większe, już z wyglądu bardziej niebezpieczne, ranni wojacy całą sylwetką, pochyleni, niepewnie stawiający kroki będą „komunikować” swój stan innym graczom.

Dla każdej z klas postaci przygotowano inne animacje ruchu, składania się do strzału, odnoszenia obrażeń czy padania na ziemię po celnej serii przeciwnika. Ważna informacja – wykorzystanie nowych technologii graficznych nie oznacza, że w Quake Wars zagrają tylko posiadacze najmocniejszych komputerów. W chwili obecnej wymagania sprzętowe gry ocenia się na poziomie „każdy, na którym można odpalić Quake'a 4”. Całkiem rozsądne, prawda?

Czekamy!

Ta dbałość o szczegóły i drobiazgi ma swoje uzasadnienie – jest nim pasja zespołu, który

» Zakupy online rządzą. Ale onparachute są jeszcze lepsze.



pracuje nad grą. W wywiadzie udzielonym angielskiemu magazynowi „Edge” Paul Wedgewood, szef studia Splash Damage, powiedział, że wszyscy członkowie zespołu są w nim dlatego, iż chcą stworzyć tę jedną konkretną grę. – Gdybyśmy nie zajmowali się tym tytułem, może w ogóle nie zajmowalibyśmy się grami. Większość z nas wróciłaby pewnie do swoich wcześniejszych profesji, zarabiając przy tym więcej niż teraz – wyjaśnia Wedgewood. – Nie koncentrujemy się na innych projektach, nie przygotowujemy żadnej innej gry w międzyczasie, nie myślimy nawet o wersji na inną platformę – choć Xbox 360 doskonale radzi sobie z megateksturą. Skupiamy się na tej jednej produkcji i na tej jednej platformie.

Enemy Territory: Quake Wars rzeczywiście nie mógł trafić w lepsze ręce. Oczywiście nie licząc naszych, spragnionych grywalności na najwyższym poziomie, spoczywających już w gotowości na myszkach i czekających niecierpliwie na sieciową odślonę jednego z najbardziej legendarnych tytułów w historii gatunku FPS. **[GDA]**

POJAZDY QUAKE WARS

Finalna lista pojazdów dostępnych w Quake Wars nie została jeszcze ustalona. Prezentujemy te, które znajdują się w grze na pewno.

BADGER

Strona konfliktu: GDF
Wojskowy samochód zwiadowczy wyposażony w napęd na cztery koła. Ma tylko jedno działko, ale jego największym atutem nie jest siła ogniowa, tylko szybkość i zwrotność. Ma miejsce na kierowcę, operatora działka oraz pakę, w której zmieścić się może jeszcze trzech innych żołnierzy.

BUFALLO

Strona konfliktu: GDF
Latający pojazd desantowo-transportowy. Wyposażony w trzy działka – jedno zamontowane na przedzie i dwa po bokach. Kierowany przez pilota może zabrać na pokład czterech żołnierzy z pełnym wyposażeniem, którzy mogą wyskakiwać z pokładu Buffalo na spadochronach, korzystając z otwartej, tylnej części pojazdu.

DESECRATOR HOVERTANK

Strona konfliktu: Strogg
Wielki, ciężki i potężnie uzbrojony – oto czołg-poduszkowiec Desecrator. Przemieszcza się powoli – to jedyny jego słaby punkt – ale jeśli jest osłaniany przez inne jednostki Stroggów, potrafi zmienić losy bitwy. Desecrator może być kierowany przez jednego gracza, ale najbardziej efektywny jest wtedy, gdy jego załoga składa się z dwóch osób.

GOLIATH

Strona konfliktu: Strogg
Potężny robot bojowy przemieszczający się na dwóch mechanicznych nogach, które zapewniają mu dużą mobilność i szybkość niezależnie od podłoża. Wyposażony w podwójne działko plazmowe jest skuteczną zarówno w walce z piechotą, jak i pojazdami. Potrafi przejść w tryb obrony – wtedy właściwie się nie rusza, ale jego siła ognia jeszcze bardziej rośnie.

HORNET

Strona konfliktu: Strogg
Lekko opancerzony, ale doskonale uzbrojony helikopter Stroggów. W walce z piechotą korzysta z cięższej wersji karabinów Lacerator, pojazdy ostrzeliwuje raketami przeciwpancernymi, z innymi pojazdami latającymi walczy, korzystając z działek plazmowych. Jedyna wada – bardzo cienki pancerz.

MCP

Strona konfliktu: GDF
Mobilne centrum dowodzenia z radarem i wyrzutnią rakiet strategicznych. Wyposażone w bardzo grubo pancerz, co zapewnia mu niezbędną ochronę w trudnych warunkach pola walki. Wyrzutnia rakiet strategicznych potrafi wystrzelić pocisk o ogromnej mocy, zabójczy dla umocnień i pojazdów Stroggów.



CIESZ SIĘ

KRYSTALICZNIE CZYSTYM, PRZESTRZENNYM DŹWIĘKIEM 5.1

W DZIEŃ...

AS-500 5.1 Home Theatre System



...I W NOCY

AH-2000 5.1 Surround Sound System



APOLLO
multimedia

Hej!
Nerwówka była niezła w tym mie-
siącu, ale udało się nam zrecenzo-
wać 18 gier, z czego kilka naprawdę
dobrych. (I żadnej samochodówki...
oraz FPS-a. Dziwne!) Za miesiąc
powinno być jeszcze lepiej...



Lech, elektryk z Gdańska, nie
docenia niuansów świetlnych Dooma 3.

➤ Od Usagiego: Dodatek do jednej z najlepszych strategii wszech czasów. Osiem bardzo dobrze przygotowanych misji, sześć bojowych cywilizacji, nowe jednostki, poprawione AI i jeszcze kilka nowych smaczków. Czy można chcieć więcej?

👉 **Mac Abra:** ...Czy „the best” można jeszcze stopniować w górę? Chyba nie. A twórcóm Civki się to udało...

➤ CormaC: Można: best, bester, bestest. ;)

 ➤ Qn`ik: Bestestest jeszcze.

👉 Mac Abra: ...beta-test?

■ **Smuggler:** Cóż, mieli Chucka Norrisa za konsultanta. Pamiętacie? „Chuck Norris nie pojawił się jako nowa jednostka w Civilization, bo w betatestach pokonywał wszystkie inne (naraz!) w 1,4 sekundy”.

➤ **Czarny Iwan:** Tak, znamy to, kopnięciem z półobrotu.

gem: Chuck's dead, baby. Chuck's dead...

✎ **Allor:** How much wood would a woodchuck Chuck if a woodchuck could Chuck wood?



✎ Od gema: Gra Roku 2006.

✎ **eld:** Bez dwóch zdań – Relic wprowadził świat RTS-ów w całkowicie nowy wymiar. Wprowadzić do kilku pomysłów trzeba się przekonać, ale jak już CoH poznamy, to pokochamy.

Mac Abra: Mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm... (pelne blago-
sci...)

☛ Smuggler: Warto było czekać, oj, warto...

➤ **Allor:** Pamiętacie Homeworlda? CoH to przełom niemal równie duży, a przecież RTS-ów w WWII było jak mrówek...

✎ CormaC: RTS... Fuj... Neeeeeext!

Mac Abra: Zabić go. Natychmiast!!!



Gatunek:	RTS
Podobne do:	Warhammera 40.000: Dawn of War (intensywność doznań - Call of Duty 2)
Wymagania:	Win XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	9+
Demo:	DVD 11/06
Strona w CDA	092

➤ **Od Allora:** Już drugi DS, mimo kilku nowości, był grą mocno wtórną, a do tego graficznie niezbyt świeżą... Dodatek do niego nowości ma jeszcze mniej, a grafiki nie zmieniono – wnioski wyciągnijcie sobie sami.

✚ **Mac Abra:** Przy „jedynce” zarywałem noce. Przy dodatku to samo. W „dwójce” zaliczyłem tak 2/3 gry... i nie chciało mi się kontynuować. Dodatku nawet nie tknę.

Smuggler: Hej, słusznie
prawie!

■ **Hut:** Dać mu miodu? Byle świeżo...

➤ Czarny Iwan: W drugiego DS-a pograłem jeszcze z po-

stalgi. Jak już oczy przyzwyczai-
 się nie udało. Oczy bola-

gem: ... A najzabawniejsze

384111. ...A10|2400W110|320



Gatunek: hack & slash
Podobne do: poprzednich DS-ów
Wymagania: Win XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki z 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 088



wściekle grywalna!

➤ **Mac Abra:** Mnie w sumie najbardziej po jakimś czasie zabolalo w „dwójce”, że tak naprawdę zmienili to wszystko, co mi się podobało w „jedyńce”. I to zwykle nie na lepsze.

Wald: Ciebie ostatnio najbardziej zabiło, że śmiejemy się z Bee Gees.

Mac Abra: Chcę złożyć publicz-
ne oświadczenie: Eld pierniczy jak
potłuczony. To chyba efekt powrotu
do WoW. Na mózg mu się tentego...
I w ogóle.

El Matador

➤ **Od Czarnego Iwana:** Mielśmy już Punishera, mieliśmy Maxa Payne, mieliśmy armię innych gości, którzy też chcieli walczyć ze złem – i robili to za pomocą pięści, pukawki, ewentualnie kolanka (albo kolanka w gaz-rurce). Matador nie jest w tym towarzystwie wyjątkiem, tyle że nie ma psychodelicznych wizji Maxa Payne czy wrodzonej krwiożerczości Franka Castle. Dlatego szybko o nim zapomnimy.

➤ **Mac Abra:** Miało być „ole!”, a wyszło „eee-lee-ee”...

➤ **Smuggler:** Twórcy Matadora strzelili byka.

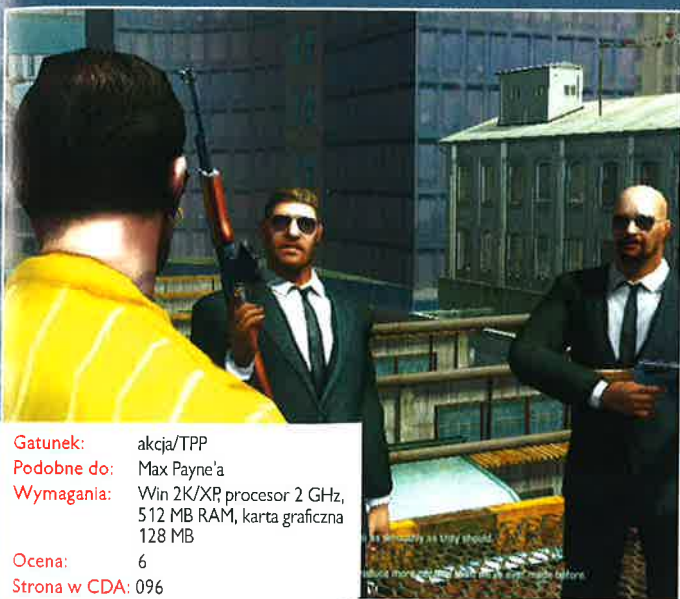
➤ **Allor:** Tylko po co najpierw płachtą na graczy machali...?

➤ **Mac Abra:** To ja bym ich raczej z byka za to, że kolejną grę, która miała być fajna, sprowadzili do poziomu trywialnej łupaniny.

➤ **eld:** El Matador? To o Tomku Frankowskim i jego bramkostrzelności?

➤ **gem:** A czemu dostał ją właśnie Czarny Iwan? A, już wiem – Pampe...luna i Pampe...rsy – wszystko jasne.

➤ **Qn'ik:** Veto! Matador to naprawdę dobra łupanina, ci u góry się nie znają.



Gatunek: akcja/TPP
Podobne do: Max Payne'a
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz,
 512 MB RAM, karta graficzna
 128 MB

Ocena: 6
Strona w CDA: 096

Fallen Lords: Condemnation

➤ **Od Siekiery:** Klasyczny przeciętniak. Średnia oprawa, średnia grywalność. Pomysł na grę całkiem do rzeczy, ale chyba zabrakło umiejętności i kasy na doszlifowanie jakości.

➤ **Smuggler:** A szkoda, bo hybryda gry taktycznej z rzeźnią mogłaby się całkiem ładnie sprawdzić.

➤ **Mac Abra:** Taaa... chcieliśmy dobrze, wyszło jak zawsze. Cóż, gra pojawiła się w czasie, gdy na rynek zaczynają wchodzić hity, więc kariery jej nie wróżę. W sezonie ogórkowym pewnie by człowiek z nudów pograł, a tak...

➤ **Hut:** ...odkłada płytkę na bok i instaluje Company of Heroes.

➤ **Czarny Iwan:** Nie wiem, czemu przeczytałem, że odkładasz płytkę, lol.

➤ **CormaC:** No jest to doprawdy ciekawe, dlaczego? :)

➤ **Mac Abra:** Oto jest pytkanie...

➤ **Qn'ik:** Kto pytką, nie błędzi.

➤ **gem:** [w mistrzowski sposób szkicuje kolejną pytkę]

➤ **eld:** A pamiętacie cudny Myth: The Fallen Lords? To była gra w pytkę!

➤ **Allor:** A pamiętacie trzecią część? Cóż, jej akurat lepiej nie pamiętać, ale dwie pierwsze były super!



Gatunek: TPP/akcja
Podobne do: Endlave wymieszane z...
 Warcraftem
 (tak z grubszą)
Wymagania: 2K/XP, procesor 1 GHz,
 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5+
Strona w CDA: 082

„Wciągnie Cię w swój świat jak czarna dziura. Takie gry zdarzają się naprawdę rzadko!”

Ocena: 5/6
CLICK!

TO TWOJA MISJA

Już w sklepach!



DARK & STAR ONE

www.darkstar-one.com • www.ascaron.com

12+

PL

PC DVD

KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
 www.sklep.cenega.pl

79.90
 PLN

CENEGA

ASCARON

© 2005 Ascaron Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.

RETRO-ACTION

CDA 01/99

PRISONER OF ICE
pełna wersja
CD-ACTION



I znów Lara Croft na okładce styczniowego wydania – to taka nasza świecka tradycja przez kilka kolejnych lat. Poza tym 93 000 nakładu, 124 strony, 2 CD, na jednym z nich doskonała przygodówka/horror Prisoner of Ice, a za wszystko należało zapłacić 14,99 zł. Poza tym 8 zapowiedzi, z których do dziś żywsze emocje budzą tylko dwa tytuły: Abe's Exodus i Baldr's Gate. Za to wśród 15 recenzji aż skrzy się od gier wielkich i jeszcze większych (cóż, to w końcu czas świątecznych premier). Ale zanim o nich coś powiemy, zróbmy przegląd newsów. Do sprzedaży trafia Return to Kronos. Intel wypuścił właśnie twardziela o rekordowej pojemności – całe 25 GB!!! Placz i zgryzanie zębów wśród graczy – oto MINIMALNE wymagania Q3 Arena: procesor 200 MHz, 32 MB pamięci, karta graficzna 4 MB. Interplay nie wyda Baldr's Gate'a na DVD, bo za mało ludzi ma czytelników tych płyt... No i to właściwie wszystko, bo co interesuje PC-graczy, że na wieść o planowanym przez Sony PS2 Sega odpowiedział Dreamcastem?

Dobra, teraz troszkę o grach. Pierwsza recenzja i od razu 9 i znak jakości. Powerslide? Kojarzy dziś ktoś? W każdym razie to taka ściganka a la Mad Max. Jak komuś nie pasi, to zaraz obok jest Carmageddon 2, też wyceniony na 9. Potem Fallout 2 (9 + znak jakości... no, tu wątpliwości nie ma, należało się jak psu buda). Sąsiadem Fallouta jest jedna z najbardziej kultowych i oryginalnych przygodówek ostatniego 10-lecia, czyli Grim Fandango (9/10). Kolejne 9 goes to Bio F.R.E.A.K.S., – czyli trójwymiarowej mordobijki.

Ale ta już szybko schodzi ze sceny, bo wjeżdżają na nią motocykliści z Moto Racera II (9/10, a jakże). Ale to wszystko to tylko support dla chyba najważniejszej gry tamtego numeru (o czym wtedy jednak nie wiedzieliśmy) – Half-Life. 9/10. Tylko? No bo ma takie wymagające wymagania: sprzętowe. Taaa – procesor 200 MHz, 32 MB RAM, akcelerator... kogo na to stać?! Ale nikt już nie patrzy na HL, bo całą scenę wypełniają dwa wielkie ba... dwoje wielkich... oczu. Lary Croft, TR III dostaje TYLKO 8/10, co powinno być dla twórców ostrzeżeniem. Ale nas nie posłuchali i potem mieli problemy. Przedostatnią 9 zawłaszczają twórcy Dark Vengeance (dziś o niej nikt nie pamięta, mimo że daliśmy ją później w CDA...). Ostatnią zgarnia Settlers 3. Osemek nawet nie chce się liczyć... To były czasy!

W numerze była też solucja do Prisoner of Ice, tipsy. Scena komputerowa, zapowiedź tego, co nas czeka w 1999 (premiera DNF w pierwszym kwartale...), znów solucja (Might & Magic VI), Na Luzie, Pomocna Dłoń, trochę użytków, testów sprzętu (ówczesną rewelację, czyli kartę dźwiękową SB Live!, do dziś mam w kompie – wtedy kosztowała 850 zł, teraz 1/10 tego), no i AR, z którego przytoczę aktualne po dziś dzień pytanie: „dlaczego CDA kosztuje 14,99 zł, a nie 15?”. Odpowiedź: to proste. Cena CDA wyposażona jest w ABS (Aby Było Śmieszniej). „I to by było na tyle. Dobranoc państwu”. (*)

(*) jak wiesz, skąd to cytaty, pogratulować... dobrej pamięci



Gatunek: sportowa
Podobne do: niech zgadnę – FIFA 06 i World Cup 2006
Wymagania: procesor 1,3 GHz, Win 2K/XP, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6+
Demos: DVD 11/06
Strona w CDA: 100

Od elda: FIFA jest jak Jurek Dudek. Czym starsza, tym gorsza. Ciekawe, czy ma też hemoroidy?

Qn'ik: Eld jak zwykle przesadza (już widzę, jak

oceniliby Dudka na 6+) – FIFA jest trochę jak Beckham – do czegoś się nadaje, ale jest też bardzo przereklamowana.

Hut: Ale nowa, przyznać trzeba, ma coś, czego brakowało poprzednim edycjom. Mnie grało się naprawdę dobrze.

Smuggler: Muszę przyznać, że NIE grało mi się w nią lepiej niż w poprzednie edycje. :D

Allor: Mnie z kolei nie grało się w nią równie dobrze jak w poprzednie części.

Czarny Iwan: Ja bym wołał wykopać nową „fifkę” daleko poza boisko.

gem: Tu – zdaje się – nie wolno palić...

eld: Konkurs audiotele. Nędza to: a) pseudonim napastnika Legii, b) określenie popisów polskich drużyn w Pucharach, c) FIFA 07, d) wszystkie powyższe. Do wygrania zdjęcie Mac Abry z Bee Gees. Odpowiedzi prosimy przysyłać pocztą pantoflową pod adres redakcji.



©ormaC

Byłe do wakacji

No i rozpoczął się rok szkolny. Teoretycznie nie powinno mnie to zbytnio obchodzić, ponieważ ofiarą polskiego systemu szkolnictwa i Ministra Edukacji już nie jestem i nie będę. Okazało się jednak, że koniec wakacji i na mnie odbił się negatywnie. Zaczęło się od prób zaparkowania kilka dni temu wieczorem samochodu pod blokiem. Z rozróżnieniem wspominam czasy (a było to jeszcze tydzień temu), kiedy dało się

czasami zostawić wóz pod własną bramą. A teraz? Zapomnij... Całe osiedle zapchane jest samochodami – szukałem miejsca kwadrans, manewrując po wąskich uliczkach zastawionych często w iście debilny sposób (A co, postawię sobie moje BMW z naklejką Pioniera na szybie w przejeździe – niech się frajerzy martwią, jak dotrzeć do bloku obok.) Jeszcze trochę i będę musiał parkować gdzieś, skąd będę dojeżdżał do domu autobusem...

Drugi znak końca wakacji – tłok na drogach (zdążyło się już zapomnieć, jak paskudne potrafią być korki w godzinach szczytu), przystankach i w autobusach. Gdzie ci wszyscy ludzie walą o godzinie 10.00, kiedy ja, kulturalnie się wypawszy, zmierzam do redakcji (autobusem, bo samochodu nie ma gdzie w okolicach Rynku zostawić)? Jeszcze trochę i zacząną się przejazdy wycieczek szkolnych i dopiero zatęsknię za waszymi wakacjami. I teraz ciekawa sprawa – jak to jest, że ten cały

tłum (i samochody zaparkowane wszędzie, wzdłuż, w poprzek ulic) zmaterializował się w mieście właściwie z dnia na dzień? 31 sierpnia parkowałem samochód zaledwie kilkanaście metrów od swojej bramy, a pierwszego wrześniowego poniedziałku myślałem, że będę musiał zabrać wóz do mieszkania. Czy ci wszyscy ludzie przez dwa miesiące byli na urlopie? Ja rozumiem, że te wyjazdy rozkładały się w czasie, ale nadal coś mi tu śmierdzi układem...

Hitman: Krwawa Forsa

➤ **Od Siekiera:** Plakać się chce. Niby wszystko ładnie, pięknie, ale jak już zaczęliśmy wczytywać się w artykuły prasowe, trudno nam będzie znaleźć zdanie bez jakiegoś potknięcia, literówki, złe postawionego przecinka czy nawet byka ortograficznego. Robili to tłumaczenie chyba na kolanie, w ciemnym pokoju i z gnatem przystawionym do skroni.

➤ **Mac Abra:** Hm, Cenega robi spolszczenia „sinusoidalnie” – raz fajnie, raz nie. Teraz chyba chłopaki są w tej dolnej fazie.

➤ **Smuggler:** A najgłupsze jest w tym to, że zwykle przepuszczenie tekstu przez Worda (że o uczciwej korekcie nie wspominę) zlikwidowałyby tak z 1/3 tych potknięć... Komuś się nie chciało chcieć?

➤ **Qn`lk:** No nie wiem, czy to rzeczywiście takie proste – te wywiady są ponoć

składane z gotowych części, więc pewnie niezgodności mogły się pojawić nie do końca z winy ekipy lokalizującej. Nie jestem pewien, czy Siekiera nie jest zbyt surowy – dla dużej części graczy nawet koślawy polski jest czytelniejszy od angielskiego, a dodatkowe przecinki czy zbyt wiele spacji pewnie mało kto zauważy. Co innego ortografy – to grzech śmiertelny każdej lokalizacji.

➤ **Mac Abra:** Ale nikt nie powiedział przecież, że Siekiera ma się wczuwać w skórę tych, dla których „ortografia nie jeżdż warzcha”. Ma właśnie oceniać z profesjonalnego punktu widzenia, a czytelnik może sobie pokombinować, czy wytknięte usterki go rażą, czy nie...

➤ **Czarny Iwan:** Gdzie Siekiera rąbie, tam wióry lecą.

➤ **gem:** Gdzie wióry lecą, tam oczy (sprawców) świecą.

➤ **Allor:** Zastali Hitmana drewnianego, a zostawili... czy raczej – i nie zostawili na nim suchej nitki.

➤ **Smuggler:** Jak znam życie, to wkrótce będą przychodziły polonizacje z karteczkami „tylko nie dajcie jej Siekierze”. A my i tak damy :)
➤ **eld:** Krwawa Farsa. Nowa płyta Bee Gees już wkrótce w sklepach.

LAS VEGAS DAILY MAIL

10 Czerwca 2006

W NUMERZE

WETR... A11
MASTO... A3-10
KLAN... A11-20
POCZYTA... A21-22
SPORT... B1-34
ŚWIAT... B35
BIZNES... C3-32

WYNAJĘTY ZABÓJCA POSZUKIWANY

Muhammad Ali Faisal Al-Khaldi
rady, Policia
podległa, ze
clendi w planie
nagaję



Gatunek: skradanka
Podobne do: poprzednich Hitmanów
Wymagania: 2K/XP procesor 1,5 GHz,
512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 5+ [polonizacja]
Strona w CDA: 105

WYDANIE GODZINNE

Sprawy i Okazje

Polowanie Na

Uciekinierów

Adres

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Wszystkie dane

Joint Task Force

➤ **Od Pepina:** Umiarkowanie widowiskowa militarna rąbanina, którą uprzykrzają wszędobylskie skrypty i denny pathfinding. Wbrew zapowiedziom mało oryginalna. Używając języka ogrodniczego: choć gra nie jest całkowicie do chrzanu, to troszkę w niej buraków. Dobrze do pogrania w sezonie ogórkowym.

➤ **Mac Abra:** Cóż, przy Company of Heroes wygląda jak poldek przy maybachu.

➤ **Smuggler:** A bez Company of Heroes nadal wygląda jak poldek. Jeździć tym się da, ale czy warto, jeśli można za tę cenę kupić lepszą brykę?

➤ **Hut:** Eeee, bez przesady z tym polkiem. Raczej jak jakiś solidny opel astra.

➤ **Smuggler:** Ale rocznik 2001, klepany po stłuczce i niegarazowany.

➤ **Czarny Iwan:** I ktoś koła ukradł, mimo że były kwadratowe.

➤ **gem:** Patrząc go, jak głupio wymyślił! Kwadratowe koła! Toż to jakaś kwadratura koła!

➤ **eld:** A do tego ukradł bilety na koncert Bee Gees.

➤ **Smuggler:** I Eld teraz zrozpaczony chodzi i w WoV z nudów gra.

➤ **Allor:** Ale trzeba mu przyznać, że całkiem długo bez niego wytrzymał...

➤ **Smuggler:** Ale jak już powrócił, to mu całkiem od... waliło.



Gatunek: RTS
Podobne do: Act of War
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,5 GHz,
512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Demo: 10/06
Strona w CDA: 102

GRA NUMERU 11/2006

W konkursie do wygrania

2 x Labtec Wireless Laser Mouse, Labtec Wireless Optical Mouse 800, Labtec Wheel Mouse, 2 x Labtec Keyboard Plus, Labtec Media Wireless Desktop, Labtec Webcam Pro



2 x Labtec Wireless Laser Mouse
Jej czujnik laserowy ma rozdzielczość 1200 dpi!



2 x Labtec Keyboard Plus
Elegancka i niedroga klawiatura dla każdego.



Labtec Wireless Optical Mouse 800

Mysz, która działa płynnie i niezawodnie na niemal każdej powierzchni, a przy tym nie ma kłopotliwych ruchy kabli.



Labtec Media Wireless Desktop
Prosta w obsłudze i estetycznie zaprojektowana bezprzewodowa klawiatura.



Labtec Wheel Mouse

Wygodna mysz dla praw- i leworęcznych użytkowników wyposażona jest w kółko przewijania.



Labtec Webcam Pro
Niewielka, łatwa w instalacji i niezawodna kamera.

Labtec

By zgłaszać na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedź na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 18 C. 32

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer 7164! Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2006 r.

SPIS GIER

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 01 Civ IV: Warlords | 10 Just Cause |
| 02 Company of Heroes | 11 LEGO Star Wars II |
| 03 Kod Da Vinci | 12 NBA Live 07 |
| 04 DS2: Broken World | 13 NHL 07 |
| 05 El Matador | 14 Reservoir Dogs |
| 06 Fallen Lords... | 15 Rise & Fall... |
| 07 FIFA 07 | 16 Safecracker |
| 08 Hitman: Krwawa Farsa | 17 Settlers II... |
| 09 Joint Task Force | 18 Shadow Grounds PL |

Grą numeru 09/2006 został Prey

Nagrody, klawiatury bezprzewodowe z myszką BenQ X730 otrzymują: Robert Piekarski z Białegostoku, Julian Mikołajczyk z Poznania, Bartosz Bień z Wrocławia, Tomasz Czuliński z Dworzowic Pakoszwic, Marłusz Augustyniak z Siennicy. Gratulujemy!

Just Cause



Gatunek: akcja
Podobne do: serii Grand Theft Auto, trochę do Total Overdose'a
Wymagania: procesor 1,4 GHz, Win 2K/XP, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8+
Demo: DVD 11/06
Strona w CDA: 092

❖ **Od Huta:** Klon Grand Theft Auto – ładniejszy, ale równie nieporadny w wielu kwestiach technicznych. Zdobywa serce klimatem, podkręca adrenalinę misjami zorientowanymi na strzelaniny, dzięki czemu 'action never stops'.

❖ **Mac Abra:** A o to przecież w grach chodzi!... Mnie tam GTA nigdy za bardzo (co nie znaczy – wcale) nie kręciło, więc i JC nie rozwala, ale w demko sobie po-

grałem i kto wie, może pełniaka zaliczę... A tego o większości gier z ostatnich miesięcy powiedzieć nie mogłem.

❖ **Smuggler:** Albo się nią zachwycisz, albo będziesz zdegustowany. Stanów „pośrodkowych” nie przewiduję.

❖ **Czarny Iwan:** Bliższy jestem temu drugiemu. Pozdrawiam wiecznych optymistów.

❖ **Qn'ik:** Wiem, że jeszcze nic nie powiedział, ale uprzedzam: gem i eld nie mają racji, ja trzymam z Hute!

❖ **gem:** Boś jest Kuc!

❖ **CormaC:** Hut właśnie przyszedł powiedzieć gemowi, że gra jest przeżądabista i nie spotkał się ze zrozumieniem.

❖ **eld:** To ja powiem to po polsku: PRZELIPNA!!! 1 Syf na maksa. FOR THE HORDE!

❖ **Allor:** Ledwo eld do WoV wrócił, a już mu się na (wszystkie) dwie komórki nerwowe rzucił...

Kod Da Vinci



Gatunek: przygodowa
Podobne do: dziesiątek innych przygodówek
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+ [polonizacja]
Strona w CDA: 104

❖ **Od Qn'ika:** Cenega się postarała i wydała grę w dwóch wersjach językowych do wyboru, tłumacząc większość łamigłówek, ale... 100 złotych za słabą i przebrzmiałą grę!!

❖ **Mac Abra:** Filmu nie widziałem, książki nie czytałem, w grę nie pogram. Zaprawdę znam 123 000 lepszych sposobów na wydanie owych 100 zł.

❖ **Hut:** Jasne, jasne. Podaj chociaż jeden...

❖ **Mac Abra:** Podrzec i wyrzucić z okna. Tak czy siak po kasie, pożytku żadnego z tego nie będzie, ale chociaż pudelko nie będzie na półkach zawadzać.

❖ **Czarny Iwan:** Książka mi się podobała, film mniej, a gra zdecydowanie najmniej. Ile razy można przeżuwać tę samą historię.

❖ **Allor:** Sto złotych to dwa miesiące subskrypcji WoV... cóż, dziękuję, wolę już w Naxxie wipe'ować.

❖ **eld:** Już niedługo, bo za rok w kinach będzie „Kot Jarosława”.

❖ **gem:** Oraz „Całuję rączki, panie Radosławie”.

❖ **Smuggler:** Za rok to my wszyscy kota dostaniemy.

Qn' cik

...UZUPEŁNIACZY

W poprzednim miesiącu obiecałem, że zdradzę, jak dalej potoczyła się moja przygoda z Allegro (patrz: „Mądry Qn'ik po szkodzie”). Otóż – udało się, odzyskałem pieniądze wpłacone oszustowi na aukcji. Co prawda, po upływie ośmiu miesięcy (bez żadnych odsetek i kosztów przesyłki, rzecz jasna), ale przynajmniej mam doświadczenie: rzeczy tańsze niż kwota, o którą chciałoby mi się ubiegać przez prawie rok, należy kupować tylko od najbardziej sprawdzonych sprzedawców (vide mój poradnik przy ubiegłomiesięcznym tekście). Co i wam radzę.

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy



❖ **Od Qn'ika:** To, co było znakomite półtora roku temu, teraz jest jeszcze lepsze. Jeśli jednak wtedy magia klocków cię nie porwała, teraz też raczej jej się to nie uda.

❖ **Hut:** Najlepsza gra na markotny nastrój. Odpalasz i od razu masz banana na twarzy.

❖ **CormaC:** Ja nie muszę nawet odpalać. Wystarczy, że zobaczę screena, żeby mi się humor poprawił.

❖ **gem:** ...mówisz o screenach z gry? Czy tych z bezpruderyjnymi, acz dyskretnymi?

❖ **Mac Abra:** Pam, pam, pam, pa-pa-pam (marsz imperialny, rzecz jasna). Dzieciaki będą zachwycone, tatusiowie też.

❖ **Allor:** A moim zdaniem, nawet przede wszystkim tatusiowie – w końcu to film ich dzieciństwa!

❖ **eld:** Widać, że nie masz dzieci. Jakbyś miał, to byś wiedział, co przeżywałem rok temu z LEGO Star Wars i mimo że gra sama w sobie zła nie była, to jednak dzieci grają w te gry „po swojemu”. Trudno wytłumaczyć, o co chodzi, ale ojcowie powinni zrozumieć.

❖ **Smuggler:** Fajny, pokręcony, ale nie wredny humor ma ta gra. Czasem fajnie walić klocki na monitorze. :)

❖ **Czarny Iwan:** Pomysł – jak dla mnie – dziwny, może dlatego, że nigdy nie miałem klocków Lego. :(

❖ **Smuggler:** W tamtych pradawnych czasach twojej młodości dzieci bawiły się kłami mamutów, a?

Prosto w krocze

Dorastanie po szwedzku

Kiedy miałem 15 lat, cała rodzina ciągle powtarzała „dorośnij w końcu, przestań słuchać tych wyjęców. Nie możesz słuchać tego łomotu przez całe życie”. Jak przyszło na zbuntowanego nastolatka, miałem całkowicie inne zdanie. Całymi dniami katowałem więc sąsiadów piekielnym jazgotem, a pokój tapetowałem plakatami z groźnie wyglądającymi młodzieńcami z Grave czy Dismember. Minęło półtora dekady... i w zasadzie prawie nic się nie zmieniło. Wprawdzie moim pupilom się przytyło i włosy już nie takie bujne jak kiedyś, ale muzycznie u mnie i u nich bez zmian. Zwłaszcza w tym roku. Rozpoczął go Dismember z „The God That Never Was”. Ekipa Matti Kärki niemal zawsze (wyjątek to „Massive Killing Capacity”) trzymała najwyższy poziom, ale nowa płyta to cudo poziomem zbliżone do debiutu. Bardzo szybko, wściekle, czasem trochę melodyjnie.

Przed wakacjami nowy singiel zaufundowali nam prekursorzy szwedzkiej sceny, czyli Entombed. „When In Sodom” to tylko 5 kawałków, każdy z nich utrzymany w nieco innym klimacie, ale utwór „Carnage” pokazuje, że na starość chłopaki postanowili sobie przypomnieć o swoich korzeniach. Tak szybkiego i deathmetalowego numeru nie nagrali od czasu „Clandestine”. I jak tu nie czekać z niecierpliwością na nową, dużą płytę?

Lato 2006 kojarzyć mi się będzie natomiast z Grave i „As Rapture Comes”. Trzecia płyta po zmartwychwstaniu Szwedów wreszcie przywróciła mi wiarę w Grave i sprawiła, że zapomniałem o przynudzających twórcach jak „Hating Life” czy „Back From The Grave”. Grają dokładnie tak jak na początku lat 90. Szybko, brutalnie i cholernie ciężko. Tylko Ola Lindgren nie ma takiego grobowego głosu jak Jonas. :)

I kiedy wydawać by się mogło, że przynajmniej jesień będzie spokojna, zaatakowali wojownicy z Unleashed. Zapowiadali album szybki, agresywny i „Midwinterblot” spełnia wszystkie te obietnice w 100%. Ekipa blondaska-grubaska Johniego miała w swej historii różne perypetie (o dziwo, ciągle grają w tym samym składzie), nagrali kilka słabych płyt, ale „Midwinterblot” przypomina, jak grali na dwóch pierwszych długogrających, zwłaszcza na „Shadows In The Deep”.

Jaki z tego morał? Taki, że mimo upływu lat cieszę się, iż zostałem w pewnych sprawach tym samym, zbuntowanym nastolatkiem. Dzięki temu starzeję się, słuchając tego, co lubię najbardziej i zadaję przy okazji kłam twierdzeniu, że dorośli ludzie nie słuchają „łomotu”.

PS Więcej felietonów na www.nyspace.com/tm888.

eld

NBA Live 07

➤ **Od Qn'ika:** Najmniej udana z trzech nowych sportówek EA Sports, choć nie dlatego, że coś szczególnie spartaczono – po prostu na kompie przyjemniej się gra w nogę i hokeja...

➤ **Smuggler:** NBA is fantastic. Ale live (nie mylić z Live 07). Ta '...is average'.

➤ **Mac Abra:** Jak ktoś nie miał 06, to 07 może nabyć. Ale jak miał – może sobie podarować. I w zamian kupić porządnego pada, przyda się do Live 08.

➤ **Hut:** Jak ktoś nie miał 06 i nie kupi 07, to po 08 nie sięgnie, prawda?

➤ **Eld:** Niezbadane są wyroki graczy. Amen.

➤ **Smuggler:** Ale dobry pad zawsze się przyda...

➤ **Czarny Iwan:** Przyda, można wystawić.

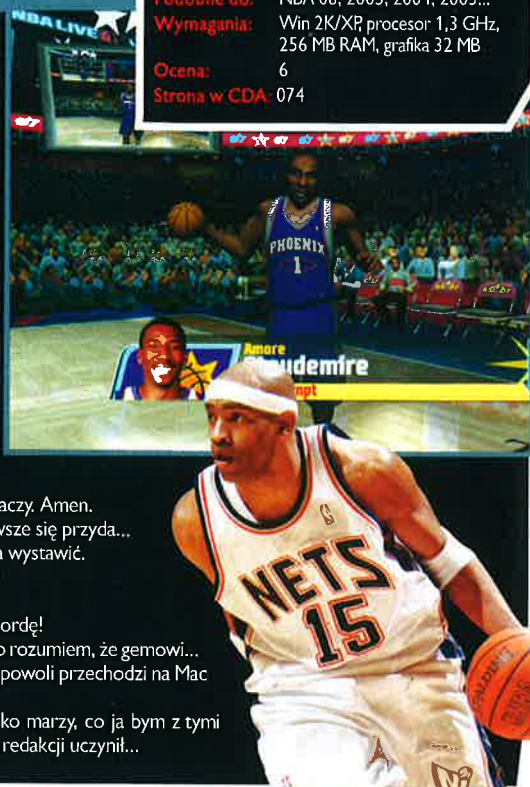
➤ **Qn'ik:** Od złotych BCM!!!!

➤ **gem:** For the Horde!!!

➤ **Mac Abra:** ...wszystkich w mordę!

➤ **Allor:** Że się eldowi rzuciło, to rozumiem, że gemowi... cóż, też zrozumieć mogę, ale że powoli przechodzi na Mac Abra...

➤ **Mac Abra:** Nie, mnie się tylko marzy, co ja bym z tymi wszystkim graczami w WoW w redakcji uczynił...



Gatunek: sportowa
Podobne do: NBA 06, 2005, 2004, 2003...
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 074

NHL 07

➤ **Od elda:** NHL REAKTYWACJA! Gra się naprawdę kapitalnie. I to w momencie, w którym już dawno przestałem wierzyć w EA Sports. Cóż, cuda się zdarzają.

➤ **Qn'ik:** Zmian tu co prawda niewiele, ale za to znaczące. Rzeczywiście pyka się doskonale, choć główny nowy ficzer – podawanie prawą galką – na klawiaturze nie zadziała. Ale jak widać – eldowi, grającemu na klawiszach, to nie przeszkadzało.

➤ **eld:** Zacytuję Almana „To i tak była dobra galeczka”.

➤ **Smuggler:** Ja tradycyjnie omijam gry sportowe łukiem o promieniu megaparseka...

➤ **Hut:** Tej nie omijaj. Naprawdę daje frajdę, a podstawowe zasady gry opanuje w chwilę nawet orangutan pasiasty.

➤ **Smuggler:** Dlatego właśnie takie gry omijam. :)

➤ **gem:** A małpce dany banana.

➤ **CormaC:** ...jak tu któraś znowu przyjedzie na deskorolce. :)

➤ **Smuggler:** Dam do tego nie mieszać. Damy są w kartach i warcabach.

➤ **Allor:** Ale król bije dama!

➤ **gem:** To może u was!

➤ **Mac Abra:** Powyższe 2 dialogi to z pewnej nieemitowanej (niestety), a prześmiesznej reklamy polskiego napoju chmielowego. Normalny Monty Python. Ale nasi decydenci wolą „to pranie jest bielsze”, ech...



Gatunek: sportowa
Podobne do: niespodzianka! NHL 06
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Strona w CDA: 068

GAME WALKER

BACHANALIA 2006



Przesympatyczni koledzy z Zielonogórskiego Klubu Miłośników Fantastyki AD ASTR zaprosili mnie na Bachanalia. Bachus – wiadomo, bóg wina i innych zacnych trunków, więc zapowiadało się nieźle. Zielona Góra jest w ogóle pięknym miastem, może i nie największym, ale mającym duszę (którą tworzą dusze i nastrój jej mieszkańców). Wyobraźcie sobie długi – ogromnie długi – deptak, zastawiony kramami, na których piętrzą się stosy najrozmaitszych smakołyków, a obok poustawiano beczki z bardzo dobrymi winami (piwo zresztą też było i miłośnicy napoju Gambrynusa mogli się raczyć nim do woli). Wszędzie ruch, gwar i uśmiechnięte twarze gości i gospodarzy. Pisząc o smakołykach wcale nie przesadzam – można było sobie podjeść świetną golonkę, wraść porcję dziczyny lub opchać się potrawami regionalnymi (których zwykle nie uświadczysz poza Litwą, Śląskiem lub Podlasiem). Ja osobiście objadłem się karkówką z dzika (wyśmienity smak potrawy psuło mi nieco wspomnienie wyrazu dziczego pyska na półmisku – dzik miał, nie wiedzieć czemu, mocno niezadowoloną i sfrustrowaną minę). Cała impreza trwa tydzień, ale tego nie wytrzymają największe nawet obżartuchy czy opijacy. Wina były bardzo dobre i tanie, a atmosferę uprzyjemniałi rozmaici komedianty i artyści uliczni. Zabawa była przednia.

Gośćmi zielonogórskich miłośników fantastyki byli w tym roku Jarosław Grzędowicz (laureat obu literackich nagród im. Janusza Zajdla), Maja L. Kossakowska, Jacek Komuda, Jacek Ingłot, Marek Huberath, Piotr W. Cholewa i – *last but not least* – niżej podpisany. W pięknych gmachach zielonogórskiego uniwersytetu można było wziąć udział w kilku sympozjach prowadzonych przez wyżej wymienionych – albo zagrać sobie w rozmaite gry – miłośnicy rolplejów też stawili się licznym gronem. W sumie impreza wyjątkowo udana i polecam ją w przyszłym roku wszystkim, co lubią dobrze zjeść, wypić i przy okazji nieźle się zabawić.

PS Kto powiedział, że mamy w felietonach tylko smęcić i narzekać? Warto też promować fajne imprezy, nieprawdaz?

Dialog miesiąca

Dyskusja zaczęła się od tego, że ktoś zauważył, iż jakiś testowany joypad... śmierdzi (jak trampki). W toku wyńskiej dyskusji poruszono m.in. sprawę naszego słynnego mousepada z nr 13/05 i przypomniano Qn'ikowi podtytuł jego dawnego artykułu na temat sprzętu – „Małe i śmierdzi”. Qn'ik w odpowiedzi palnął coś mniej więcej takiego: „A tobie, Gem, to wszystko śmierdzi! Ja przynajmniej nie jestem aż tak zboczony, by każdy sprzęt zaraz wciąć i jeszcze może brnąć do ust!”.

...A ja to zaraz zapisałem. :)

Nareszcie szkoła!

Tegoroczne wakacje trwały zdecydowanie zbyt długo. A ściślej zbyt długo trwał sezon na robienie niczego, w tym gier. Od maja – od dnia, w którym w naszym świecie pojawili się Heroes of Might & Magic V – jedynym „triple A” był Prey. Na szczęście jednak, powtórzę, wakacje się skończyły, wraz z nimi skończyło się rozkoszne lenistwo developerów, a to z kolei oznacza, że znów będzie w co pograć!

Listę gier nadzwyczajnych otwiera naturalnie Company of Heroes – mój prywatny faworyt do tytułu Gry Roku 2006. Ale przecież już na dniach

premieri takich hitów, jak: Battlefield 2142, Dark Messiah of Might & Magic, Gothic III, Need for Speed: Carbon, Neverwinter Nights II, Test Drive Unlimited, Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade, Medieval II: Total War, The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth: The Rise of the Witch-king, Warhammer: Mark of Chaos, wreszcie World of Warcraft: The Burning Crusade... A potem... w sumie kogo obchodzi, co będzie potem. Outlands przecież zapowiadają się naprawdę epicko...

gem over

Reservoir Dogs



Gatunek: TPP
Podobne do: z decko do GTA
Wymagania: Win 2K/XP procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 078

❗ **Od elda:** Wreszcie jakaś gra na podstawie dzieła Quentina Tarantino! Niestety Psy są

mocno, mocno średnie i poza muzyką oraz tekstami Michaela Mad-sena nie znajdziemy w nich jakichś większych emocji.

- ❗ **Smuggler:** Tarantino, jak to obejrzał, to się pewnie wściekł.
- ❗ **CormaC:** ...i spuścił psy na developerów.
- ❗ **Qn'ik:** Straszna słabizna. Tarantino to nie reżyser, którego by się łatwo ekranizowało. No, chyba że ktoś podjąłby się zrealizować „Kill Billa” w formie bijatyki...
- ❗ **Mac Abra:** Przypomniał mi się dowcip. – „Wiesz, musiałem zabić Burka”. – „Wściekł się?”. – „Noooo, szczęśliwy to nie był...”. Tak i ja nie byłem szczęśliwy, widząc to, w co grał Eld...
- ❗ **gem:** Pssst! Wiedcie, w co gra ZNOWU eld? :)
- ❗ **Mac Abra:** Chcesz powiedzieć, że on w WoW NIE grał... No dobra, że 3 dni może tak...
- ❗ **Allor:** Ze trzy miesiące to były! Ba, wyglądało, że się alergii na niego nabawił, ale najwidoczniej była to tylko chwilowa słabość.
- ❗ **Czarny Iwan:** GTA rządzi, a psy od razu powinny zostać przeniesione do rezerwy.

Rise & Fall: Civilizations at War



Gatunek: RTS/akcja
Podobne do: Age of Empires II
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB
Ocena: 5+
Strona w CDA: 070

❗ **Od Huta:** Strategia czasu i rzeczywiście połączona z nawałanką TPP – zestawienie pewnie i ciekawe – takie, którego będzie w grach coraz więcej, tyle tylko, że tutaj wykonane niechlujnie, bez troski o równowagę rozgrywki. To zapewne kwestia pełnego różnego rodzaju przeciwności procesu produkcji, co jednak nie zmienia faktu, że dla graczy liczy się efekt końcowy, nie egzystencjalne bóle programistów. Niestety efekt ten w przypadku Rise & Fall: Civilizations at War jest mizerny.

❗ **Mac Abra:** Mając w zapasie świetny dodatek do Cywilizacji, Company of Heroes oraz Just Cause, R&F mówimy stanowczo: NIE!

❗ **Smuggler:** W ogóle gdy sezon ogórkowy za nami, grom poniżej 7 mówimy NIE! :)

❗ **eld:** Z takim podejściem to połowy pisma nie zapełnisz.

❗ **gem:** Zwalacza że już wkrótce The Burning Crusade...

❗ **Allor:** Ale po Burning Crusade to w ogóle trudno będzie pismo zapełnić. :)

❗ **Smuggler:** I dużo bezrobotnych redaktorów z pism o grach może się we Wrocławiu pojawić, sądząc z tego jak się Mac Abra odgraza.

Safecracker



Gatunek: przygodowa/logiczna
Podobne do: innych gier firmy Kheops Studio
Wymagania: Win XP, procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 090

❗ **Od EGM-a:** Gdyby w grach przygodowych liczyły się tylko i wyłącznie zagadki logiczne, gra pewnie miałaby ocenę 8-8+. Ale że uważam, iż zagadki owe winny być dodatkowo opakowane w ciekawą fabułę, rozbudowane dialogi i co najmniej ładną oprawę audiowizualną, to 5+ jest wszystkim, na co mogę się tu zdobyć.

❗ **Mac Abra:** Piekło i szatani! EGM dał 5 przygodówce! Oczom nie wierzę, uszom nie słyszę! Koniec świata!

❗ **eld:** Szybciej bym się spodziewał, że gem zrobi ze swojego tanka damage dealera albo że wróci do palka niż EGM da taką ocenę. Normalnie szooook!

❗ **gem:** El General Magnifico – I salute you.

❗ **Smuggler:** Ja bym powiedział, że to raczej gra logiczna z dodanymi na doczepkę elementami przygodówki.

❗ **Hut:** A ja bym powiedział, że EGM musiał mieć zły humor. Może ktoś mu się do sejfu wkradł?

❗ **Smuggler:** Tak, to słynny kraker – Krak, ojciec tej Wandy, co nie chciała, zwany Krakenem.

❗ **Czarny Iwan:** Ja tam wolę krakersy.

❗ **alkohochlik:** Krakersy-srakersy! (a eld ciongle jezdz dupi, ooo!)

❗ **gem:** ...a ten tu skąd?

❗ **Allor:** Pewnie się z imprezy urwał (pозdrawiamy w tym miejscu ekipę z Rodeo!).

Settlers II 10th Anniversary

Gatunek: Sim
Podobne do: pierwszych Settlersów
Wymagania: Win XP, procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna z 64 MB + shadery
Ocena: 8
Demo: 10/06
Strona w CDA: 098

❗ **Od Allora:** Klasyka po operacji plastycznej. A choć wszystko już było (mamy przecież do czynienia z reedycją), nie zmienia to faktu, że Settlersi są po dziesięciu latach od pierwszej premiery w świetnej formie, i to zarówno jeśli chodzi o grywalność (bo późniejsze części Osadników już tak fajne nie były), jak i – dzięki nowemu engine'owi – wygląd. Nie tylko dla fanów z dziesięcioletnim stażem!

❗ **Mac Abra:** Cóż, z sentymentu pewnie zagram... ale prawdę mówiąc, na moim nieboskonknie gwiazda Settlersów jakoś przybladła z czasem.

❗ **Allor:** Dlatego właśnie remake jest taki dobry – bo wraca do korzeni, a te były (i są) super.

❗ **eld:** Bardzo dobre. Wprawdzie początkowo nie rozumiałem, po co robić remake, ale okazało się, że ma to sens. I urok.

❗ **gem:** Aha. Od dziesięciu lat czekam na remake TIE Fightera... (A także Ultimy VII, ale ta – o radości! – już wkrótce na PSP!) :)



P****ę Polsat!

Polsat, jaki jest, każdy widzi. Dużo reklam, kupa chlamu, czasem coś fajnego i totalna olewka widza. Dla przykładu emitowano tam ongiś serial o chirurgach, po paru odcinkach nagle go przerwano. A po pół roku jakby nigdy nic – zaczął się od początku. Co, ktoś w zarządzie miał przedwczesną emisję? / Żeby było śmieszniej – potem znowu go przerwano. Bo tak. Nie podano żadnego wyjaśnienia w tej sprawie.

Ale szczyt szczytów dopiero przed nami. Oto co niedzieli leciały tam po dwa odcinki doskonałego serialu „24 godziny”. Każdy, kto oglądał, wie, o czym mówię. W skrócie – jest to rozgrywana w czasie rzeczywistym, minuta akcji = minuta naszego czasu (*) – doba z życia policjanta, który ma udaremnić wybuch bomby atomowej w centrum Los Angeles, nie wiedząc początkowo ani kto, ani gdzie, ani czemu, ani jak. Wielowłokowa akcja, precyzyjny jak szwajcarski zegarek scenariusz. To film, przy którego oglądaniu nawet nie można mrugać za często, bo można stracić ważny moment. Nie ma lania wody, głośnienia itd. Miód i orzeszki!

I co? I nagle w kolejną niedzielę widzę, że nie widzę. Nie ma serialu. What the fuck... Zanim jednak wybuchnąłem furją, niczym owa bomba, sprawdziłem program telewizyjny. OK, okazuje się, że jednak film jest, tyle że ni z gruchy, ni z pietruchy, we wtorek późno w nocy. No, myślę sobie, ujdzie. Co prawda, mógłby ten ktoś, kto dokonał zmiany, poinformować widzów, np. puszczając na dole programu pasek z napisem w stylu „emisja serialu przeniesiona na wtorek na godz.

xx”. (Nawet nie oczekuję, że do tego przeproszą za zamieszanie...)

No nic, nieważne. Siadam sobie we wtorek, otwieram colę i popcorn, knebluję żonę, odłączam telefon, wyłączam komórkę. I'm ready! I nieważne, że film ma kwadrans opóźnienia. (Reklamy, reklamy, misiu, który nastawiasz wcześniej video, są tu ważne dla stacji, nie ty – pamiętaj o tym!)

I co? Polsat najwyraźniej przeszedł na czas zimowy – dodali godzinę do serialu. Tzn. po tym, jak akcja poprzedniego odcinka zakończyła się o 20.00, tutaj nagle zaczęła się o 21! Pominęli jeden odcinek!!! A to, co zdarzyło się w czasie tamtej godzinki (m.in. drobniacz – odnalezienie bomby), mogliśmy śledzić w ministreszczeniu (ok. 20 sekund wybranych ujęć) dawanym na początku. Dla fanów serialu – masakra! I to był o jeden most za daleko. To koniec. Nie skusicie mnie już żadnym serialem czy filmem. Pie*rzę was, pie*rzę wasze serie, pie*rzę nawet to, że wznowiliście tych megarcyburackich Kiepskich. Wisi mi to. Po prostu wykasowałem was z programatora w TV. I mam nadzieję, że nie ja jeden. (A serial dooglądam, jak się pojawi na DVD, bez taski!) Sami se teraz oglądajcie reklamy i kombinujcie, czemu oglądalność spada. Go to hell, bastards!!!

(*) na dobra, tak naprawdę to jedna ich godzina to nasze 45 minut, bo reklamy wchodzą i on na kwadrans w sumie z wizji znika. Dzięki temu aktor nie musi siusiać, myć zębów itd. na oczach widzów.



MacAbreski

MythBusters

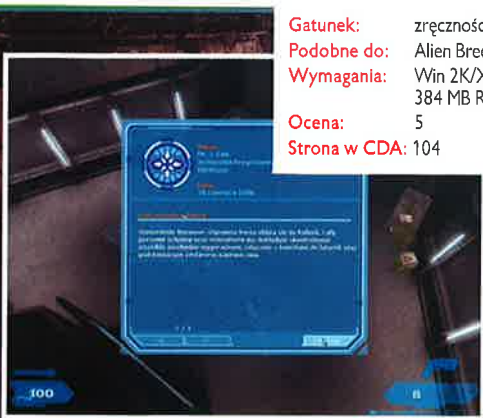
Ci, którzy oglądają kanał Discovery, pewnie wiedzą, o co chodzi. Reszcie szybko wytłumaczę: to dwóch panów (+ ekipa), którzy sprawdzają rozmaite „miejskie legendy”, kwalifikując je jako: prawdziwe/możliwe/falsywne. A co to są owe „miejskie legendy”? To takie historie, które zapewne słyszeliście – a to, że zawalił się most, bo wpadł w rezonans, gdy szedł po nim marszowym krokiem oddział wojska. Albo że można zginąć, sikając na przewód wysokiego napięcia. Albo że spadająca z dachu wieżowca moneta nabiera takiej energii, że może zabić tego, w kogo trafi itd., itp. Sprawdzają to z pełną powagą, doświadczalnie, budując odpowiednie modele, maszyny; eksperymentują – także na sobie. Do tego panowie ci, choć do eksperymentów podchodzą nader serio, traktując siebie – i to, co robią – z odczuwalną autoironią. W efekcie – program autentycznie zabawny i pouczający w jednym. Polecam! A przy okazji – dwa zweryfikowane mity:

1. Czy trafienie pociskiem z broni palnej może spowodować eksplozję samochodu? (W filmach, wiadomo: często strzał zamienia auto w ognistą kulę.) Gość strzelał więc do wypełnionego benzyną samochodowego baku. Najpierw z M-16, potem kolta kal. 45". Efekt – bak dziurawy jak sito. I nic. Później cała ekipa waliła do nieszczęsnego zbiornika z każdej możliwej broni poza bazooską (od rewolweru policyjnego 0'33" po potężne szotguny). Naraz! I dalej nie! Na samym końcu użyto pocisków smugowych (zapalających). Efekt – po wystrzeleniu ok. połowy magazynka M-16 bak łaskawie w końcu się zapalił. Czyli – Hollywood moocno tu przesadza.

2. Efekt trafienia człowieka przez pocisk broni palnej. Sami wiecie, jak to efektownie wygląda – trafiony leci w tył parę metrów (chętnie wprost w dużą szybę). Eksperyment wykazał, że to totalny bullshit. Co zresztą wynika z praw fizyki. Jeśli strzelający np. z szotguna stoi po wystrzale w miejscu, to tak samo winien się zachować trafiony! A jeśli trafiony leci 3 metry do tyłu jak raketa, to i strzelający powinien, bo przecież siła odrzutu jest właściwie równa sile wystrzału (akcja i reakcja, prawa Newtona się kłaniają!).

Na sam koniec pokazano rzecz nader interesującą. W specjalny crash-tester wy manekin wystrzelono z dystansu ok. 10 metrów ze słynnej snajperki kal. 12,7 mm (Barret). Pocisk przebił na wylot umieszczoną na klatce manekina metalową płytę o grubości co najmniej 1 cm (fakt, że nie była to stal pancerna – ale na pewno był to potężny kop). I co na to manekin? Ano, to go faktycznie mocno poruszyło. Aż o całe... 6 cm! Taaa... Naturalnie żywy człowiek trafiony kilkoma kulami może instynktownie, reagując na ból, rzucić się do tyłu czy potoczyć wstecz, OK. Ale... myth busted!

Shadow Grounds PL



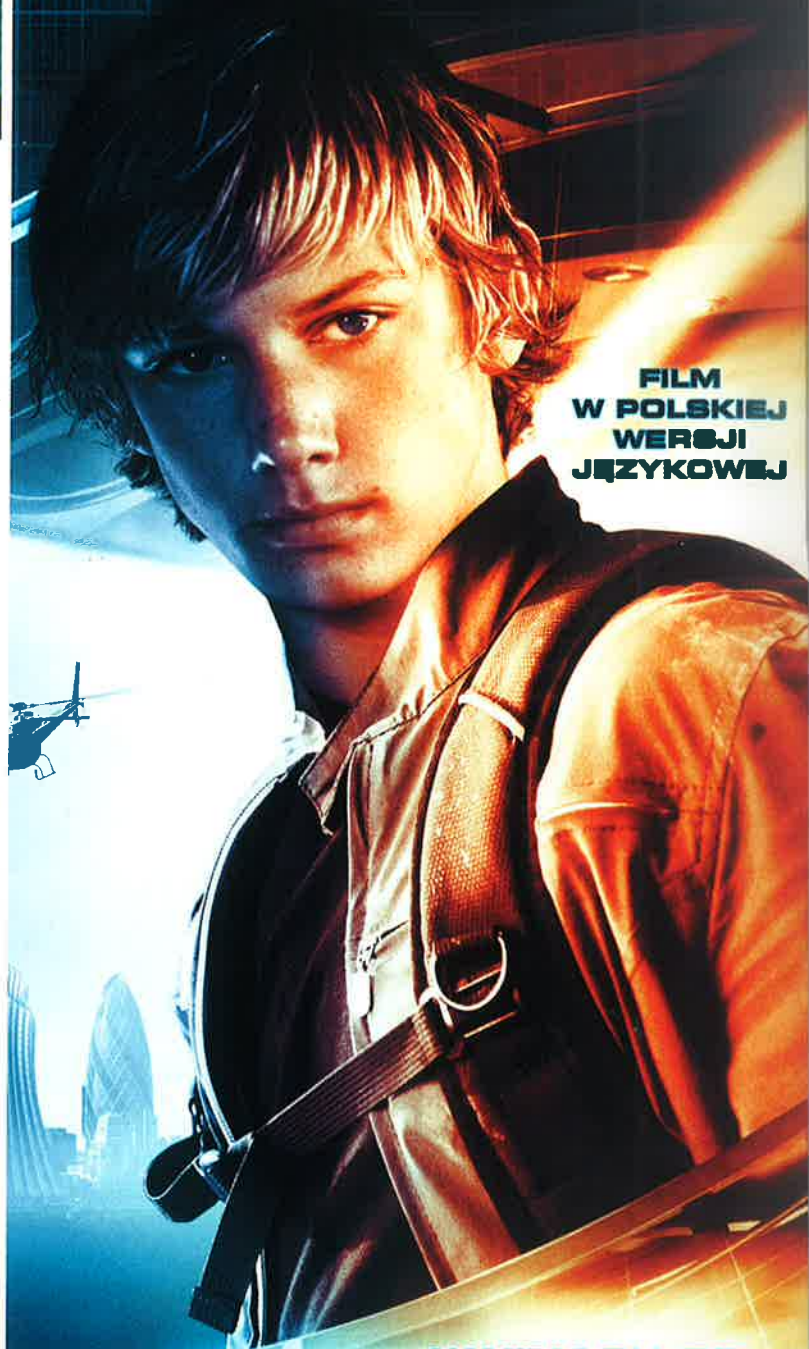
Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Alien Breed
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 384 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 104

» **Od Qn'ika:** Standardowe do bólu spolszczenie. Jak zwykle nie przeszkadza, a niektórym może pomóc.

» **Mac Abra:** Ani czego się specjalnie cześcić, ani nic zdecydowanie pochwalić. Ot, Popraw(n)ia gierka. :)

» **Allor:** No, chyba że chciałbyś skorzystać z dostępnego za darmo edytora tudzież modów, bo te niestety w wersji polskiej zadziałać jakoś nie chcą...

EWAN MCGREGOR ALICIA SILVERSTONE MICKEY ROURKE ALEX PETTYFER



FILM
W POLSKIEJ
WERSJI
JĘZYKOWEJ

W KINACH OD
10 LISTOPADA

ALEX RIDER

misja: STORMBREAKER

ISLE OF MAN FILM, UK FILM COUNCIL ORAZ ENTERTAINMENT FILM DISTRIBUTORS PRZEDSTAWIA PRODUKCJE SAMUELSON PRODUCTIONS & VIP MEDIENFONDS 4 W WSPÓŁPRACY Z RISING STAR WYSTĘPUJĄ SARAH BOLGER ROBBIE COLTRANE STEPHEN FRY DAMIAN LEWIS EWAN MCGREGOR BILL NIGHY SOPHIE OKONEDO ALEX PETTYFER MISSI PYLE ANDY SERKIS ALICIA SILVERSTONE ASHLEY WALTERS ORAZ MICKEY ROURKE STORMBREAKER SCENARIUSZ DONNIE YEN CASTING SARAH BIRD KOSTIUMY JOHN BLOOMFIELD CHARAKTERYZACJA KIRSTIN CHALMERS WSPÓŁPRODUCENT JESSICA PARKER KIEROWNICTWO PRODUKCYI KEVAN VAN THOMPSON MUZYKA ALAN PARKER MONTAŻ ANDREW MACRITCHIE SCENOGRFIA RICKY EYRES ZDJĘCIA CHRIS SEAGER BSC PRODUKCJI WYKONAWCY HILARY DUGDALE NIGEL GREEN ANTHONY HOROWITZ ANDREAS SCHMID SCENARIUSZ ANTHONY HOROWITZ NA PODSTAWIE WŁASNEJ POWIEŚCI PRODUKCI MARC SAMUELSON PETER SAMUELSON STEVE CHRISTIAN ANDREAS GROSCH REŻYSERIA GEOFFREY SAX

SAMUELSON PRODUCTIONS

Isle of Man Film

VIP

UK FILM COUNCIL LOTTERY FUNDED

MILAN



International Sales
by Capital Films

Alex Rider™ novels published
by Walker Books (UK) and
Penguin Young Readers Group (USA)

© 2006

Kodak

© 2006

© 2006

WWW.STORMBREAKER.VISION.PL

Już wkrótce nowa
część sagi Guild Wars!

GUILD WARS NIGHTFALL



© 2005-2006 NCsoft Europe Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. NCsoft, złączone logo NC, Arenanet, Guild Wars, Guild Wars Factions i Guild Wars Nightfall oraz wszystkie związane z nimi loga i projekty są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi NCsoft Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe lub zastrzeżone znaki handlowe są własnością odpowiednich podmiotów.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info



Dożywotnia Gwarancja

Wszelkie uszkodzenia spowodowane przez nas, bez pytania przysługują



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz dostęp do naszego wirtualnego



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odpisać do innych graczy



UWAGA!
Po raz pierwszy
gra z gatunku
massive multiplayer
on-line
PO POLSKU!

GUILD WARS®

Już w październiku gry

GUILD WARS **GUILD WARS**
 FRACTIONS

w polskiej wersji językowej!*

więcej informacji na stronie guildwars.gram.pl

Gra internetowa bez opłat abonamentowych

Na wszystkich posiadaczy wcześniejszych wersji gier Guild Wars i Guild Wars: Factions opcja dostępna za darmo! Wystarczy wybrać język polski w menu wyboru wersji językowych.

Bądź pierwszy, zamów już dziś swój egzemplarz gier Guild Wars, Guild Wars: Factions
i Guild Wars: Nightfall na stronie <http://sklep.gram.pl/GuildWars>

PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM

WIN XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



GEM | PRAWIE JAK IDEAL

COMPANY OF HEROES

COMPANY of HEROES

Strategii w czasie rzeczywistym osadzonych w realiach frontu zachodniego największej wojny czasów nowożytnych jest, nie da się ukryć, aż za dużo. Na szczęście jednak wśród śmiecia trafić można także na prawdziwe skarby. A pomiędzy nimi perłą w koronie przez długi czas pozostawać będzie obsypa nagrodami na długo przed swą premierą *Company of Heroes*.

Company of Heroes – w naszej rodzimej wersji opatrzona dodatkowym podtytułem – *Kompania Braci* – to kolejne niezwykle dokonanie kanadyjskiego studia Relic Entertainment – twórców *Homeworlda* i *Dawn of War*. Jest, w najprostszym statystycznym ujęciu, strategią w czasie rzeczywistym, jednak w jej bardzo specyficznym „epicko-relickim” wydaniu. Ci spośród was, którzy grali w poprzednie ich gry – wspomnianą już twórczą adaptację figurkowego *Warhammera 40,000* czy zwłaszcza dodatek do niej, *Winter Assault* – wiedzą już, czego oczekiwać.

I rzeczywiście – ponownie określenie jednostki piechoty odnosić się będzie do całej ich grupy. Znowu też system zasobów opiera się na konieczności kontrolowania punktów strategicznych, to zaś z kolei sprawi, że – po-

dobnie jak w poprzednich strategiach Relic – zmuszeni jesteśmy do agresywnej eksploracji, i to nawet w misjach obronnych! Myliłby się jednak ten, kto uznałby, że *Company of Heroes* to kolejna *Dawn of War*, tyle że rozgrywana w naszym 1944.

Jest filmowo

Kompania Braci rozpoczyna się znakomitym, nieprawdopodobnie klimatycznym intrem. Stworzone zostało ono przez Blur Studio – ludzi, którzy dali światu filmiki wprowadzające m.in. do *Return to Castle Wolfenstein*, *Blood-Rayne'a* oraz *Warhammera 40,000: Dawn of War* i – naturalnie – *Warhammera Online: Age of Reckoning*. Ukazuje lądowanie na



Co w środku lata robią Niemcy w maskujących zimowych mundurach, tego nie wie nikt...



Doktryny, czyli supermoce!

Jedną z nowości, jaką wprowadzi Relic do swych strategii, stanowią doktryny dowodzenia, czyli mówiąc prościej, supermoce nie do końca niepodobne do tych pamiętanych z gier serii Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie. Ich zakup staje się możliwy po zdobyciu określonej liczby punktów doświadczenia (przydzielanego zarówno za zadawanie, jak i ponoszenie strat w ludziach i sprzęcie). Wszystkie armie mają przy tym trzy drogi potencjalnego rozwoju i po sześć wojennych wynalazków w każdej z nich.

I tak Amerykanie mogą się specjalizować w piechocie (dodatkowe wyposażenie i zdolności), ale także wsparciu lotniczym (desanty, zrzuty, samoloty Thunderboltów) lub pancernym (Sherman Calliope). Niemcy natomiast mogą rozwijać strategię defensywną, dającą im bonusy podczas obrony i pozwalającą np. skierować ogień artylerii we własny, atakowany punkt obronny. Drugą doktrynę stanowi wojna błyskawiczna, trzecią zaś, najciekawszą – taktyka terroru, w której główną rolę odgrywa propaganda i... rakiety V1!

Może to nie Michałczewski, ale też Tygrys.

Czasem można odnieść wrażenie, że Company of Heroes to Call of Duty 2 oglądane z perspektywy lotu ptaka.

plażach Normandii z punktu widzenia szeregowych uczestników tej ogromnej operacji. Stajemy więc wśród pregenerowanych komputerowo żołnierzy amerykańskich stłoczonych w miotanym falami promie desantowym, słyszymy wykrzykiwane przez porucznika polecenia i... trafiamy wprost do piekła zgotowanego im przez obsadę niemieckich bunkrów. Mimo to, nie bacząc na rannych i martwych sprzymierzeńców, brniemy przez wodę i piach, starając się kryć za falochronami i jeżami, w kierunku wału ziemnego po drugiej stronie plaży. Wrogie MG42 jednak wyluskują biegących z bezlitosną precyzją i w kilka sekund po otwarciu luków ostatni z nich pada poszarpany kulami...

Jest filmogrowo!

Śmierć pierwszej fali nie powstrzymuje kolejnych atakujących. Znowu widzimy, tym razem w ramach scenki generowanej przez engine, prom wypełniony ludźmi. I ponownie jesteśmy świadkami niewiarygodnej rzezi szturmujących plażę. Wtedy jednak perspektywa płynnie zmienia się na izometryczną i... zastęga – pojawiają się elementy interfejsu i nagle okazuje się, że powodzenie lub klęska w kolejnej próbie zależy już tylko od nas! Znaleźliśmy się – jak lata temu, w Home-

worldzie – w grze, przekraczając zupełnie niezauważenie granicę pomiędzy uprzednio przygotowanym skryptem a tworzoną na bieżąco rzeczywistością gry!

Kolejne godziny tylko potwierdzają to pierwsze wrażenie – jesteśmy, mimo uskryptownienia, zawsze w centrum zdarzeń. Ponadto staje się jasne, że nie było dotąd – i mówiąc tak mam także na uwadze Medal of Honor czy Call of Duty – gry wojennej niosącej taki ładunek emocji. Jedynym medium pozwalającym osiągnąć taki efekt był wcześniej film, przykładowo „Szeregowiec Ryan” i pokrewna mu „Kompania braci”.

Jest kompanijnie

Podobieństw Company of Heroes oraz „Band of Brothers” jest więcej (znalazły one zresztą wyraz w polskim podtytule gry). Innym jest fakt, że w kampanii single player, składającej się z 15 rozbudowanych misji (oraz znakomitego, wyjątkowo przystępnego czteroczęściowego tutoriala), towarzyszyć będziemy jednej formacji zbrojnej. Jest nią kompania, która, jak twierdzi oficjalny tagline gry, odmierza oblicze historii – Kompania „A” 501 Spadochronowego 101 Powietrzno-Desantowej. Przyjdzie nam przy tym poznać jej szlak

bojowy wiodący przez całą Normandię – zejść z plaży Omaha w Dniu D, przebyć znaną już skądinąd drogę na wzgórze 192, stoczyć także walki o Cherbourg i St. Lo.

Pokrewieństw „Kompanii Braci” doszukać się można także w fakcie, że zarówno scenariusz każdej misji, brzmienie rozkazów, jak i dialogi pomiędzy żołnierzami (o tych za chwilę) są wyjątkowo dobrze napisane. I tylko troszkę żal, że Relic zamiast Omaha nie pokusiło się o zaprezentowanie (dla odmiany) „kanadyjskiej” plaży Juno.

Jest taktycznie

Misje w ramach kampanii single player, jak również potyczki i starcia multiplayer rozgrywane na mapach podzielonych na sektory. Sercem każdego z nich jest punkt strategiczny, którego kontrolowanie generuje jeden z trzech zasobów istniejących w Company of Heroes: zasoby ludzkie, amunicję, paliwo. Te, zupełnie tak jak w Dawn of War, odnawiają się automatycznie – proporcjonalnie do liczby zajętych punktów strategicznych. I o ile zasoby ludzkie stanowią uniwersalny „budulec” prostych jednostek i ich wyposażenia, o tyle już amunicja pozwala nie tylko wyposażać



Jak się ma krótką armatkę, to się Tygrysom nie podskakuje, (Sher)maaan!

Niemcy mieli słabsze błędniki i nie wytrzymali kręcenia kółek.

jednostki w ciężkie karabiny maszynowe i pancerzownice, lecz także – nowość – wykorzystać ich zdolności specjalne, np. granaty czy ładunki wybuchowe.

Ostatni rodzaj zasobów – paliwo, jest niezbędny, by zdobyć wsparcie pojazdów, ale także „wynaleźć” nowe technologie. Tym jednak, co stanowi o odmienności Kompanii braci i Dawn of War, jest **możliwość przecięcia linii zaopatrzeniowych wroga**. Staje się tak, gdy punkt strategiczny nie przylega do żadnego innego terytorium sojuszniczego.

Jest fenomenalnie!

Tym jednak, co wzbudza największy podziw, są nie tyle poszczególne rozwiązania taktyczne, ale po prostu **fenomenalna oprawa Company of Heroes**. Tę zawdzięcza moż-

liwościom **Essence Engine** – technologii stworzonej od podstaw przez programistów z Relic Ent., uzupełnionej dodatkowo przez **Havok 3**. Dzięki nim możliwe się stało to wręcz naturalistyczne ujęcie wojny – odwzorowanie pola bitwy bez najmniejszych kompromisów i dodatkowo możliwość zniszczenia dosłownie każdego obiektu na mapie – od budynków, poprzez drzewa, po ludzi!

Nie jest to naturalnie nic nowego – podobny rozmach podziwialiśmy choćby przy okazji Soldiers: Ludzi honoru czy gier serii Codename: Panzers. Company of Heroes jednak w twórczy sposób rozwija tę funkcję i **to, co w innych grach bywa jedynie atrakcyjną ciekawostką, tu staje się znaczącym elementem walki**. Przykładem choćby możli-

wość zniszczenia budynku, którego zgłiszczca stanowić mogą osłonę dla piechoty, albo znakomite efekty cząsteczkowe pozwalające nie tylko zachwycać się nieprawdopodobnie widowiskowymi eksplozjami, lecz także stawić zasłony dymne.

Jest niepowtarzalnie

Podobnie jest z jednostkami. Nie sposób nie zauważyć, że nie są to już te same animowane papierowe tarcze zaludniające zazwyczaj strategię w czasie rzeczywistym. Przeciwnie, o ile nawet w Warhammerze 40,000: Dawn



LUDZIE LUDZIOM ZGOTOWALI TEN LOS...

Jak zwykle w przypadku gier Relic Ent., kampania single player Company of Heroes służy w gruncie rzeczy jako rozbudowany tutorial pozwalający poznać mechanizmy rozgrywki i przygotować się na prawdziwe wyzwanie – grę multiplayer. Tym razem jednak z uwagi na to, że poprzednie dzieło tych twórców – Warhammer 40,000: Dawn of War jest jedną z e-dyscyplin World Cyber Games – oczekiwania co do tego aspektu gry były ogromne.

Wszystko jednak wskazuje na to, że Relic zdołał je spełnić. Company of Heroes umożliwia grę od 2 do 8 osób w trybie potyczki w sieci LAN (przy użyciu jednego klucza!) i Internecie (gdzie każdy z graczy musi dysponować unikatową kopią gry), w tym także znakomicie przygotowanym serwisie Relic Online. W wersji pudełkowej twórcy zawarli 15 zróżnicowanych, wiejsko-miejskich map o wielkościach dostosowanych do gry 2-8 osób. Niestety ich potyczki zawsze przybierają postać starcia Amerykanów z Niemcami. I nie tylko dlatego, że w grze istnieją tylko te dwie armie (w trybie multiplayer Niemcy mówią po angielsku

z „twartym” niemieckim akcentem), ale także dlatego, że nie sposób np. sprawdzić swych rangersów w ataku na Shermana przeciwnika.

Niewątpliwym atutem natomiast jest różnicowanie profili armii amerykańskiej i niemieckiej, co wymusza stosowanie odmiennych taktyk. Szybko też okazuje się, że naprawdę niezbędne jest dokładne zapoznanie się z każdą z jednostek wchodzących w ich skład. Dopiero w trybie multiplayer – czy to w potyczce, czy grze w Internecie – przekonujemy się, które z istniejących jednostek i ich rozwinięć rzeczywiście znajdują zastosowanie w warunkach ogromnej presji czasowej i przy braku zasobów. Zaletą jest także bardzo dobre zrównoważenie stron (dodatkowo już w kilka dni po premierze dostępny był drugi patch, łatający część błędów obecnych w trybie multiplayer), nawet mimo istnienia komplikujących obraz walk doktryn dowodzenia.

Niestety prawdą jest także, że to właśnie w trybie multiplayer jeszcze dołkliwiej odczuwalne są wysokie wymagania sprzętowe Kompanii braci...

Dzieło ze wszech miar niezwykle i równie nadzwyczajnie godne polecenia.



podkomendnych, bądź też nakazać im planowy odwrót w kierunku własnego sztabu.

Jest czego słuchać

Ostatnią wreszcie składową niezrównaną oprawą Company of Heroes jest audio. I nie chodzi tu tylko o to, że Niemcy *sprechen Deutsch*, Amerykanie zaś *speaking English* w taki sposób, że nikt nie może mieć wątpliwości, iż jedni wychowali się nad Elbą, a drudzy „za bajorem”, czy o system kontekstowych komentarzy dodatkowo ilustrujących przebieg starć. Równie znakomite, podkreślę – znakomite, są efekty dźwiękowe towarzyszące całej wojennej aktywności człowieka.



wywały. W Company of Heroes zaś udało się im wspiąć na kolejny stopień kompetencji. To dlatego, że po raz pierwszy w strategiach w czasie rzeczywistym **zostajemy zwolnieni z części tego najbardziej podstawowego zarządzania jednostkami, jakim jest wyznaczenie im optymalnej trasy, czy wskazanie celu.**

Należy przez to rozumieć, że ostrzelani podczas przemieszczania się żołnierze nie zatrzymują się, ale odpowiadają ogniem, szukając jednocześnie osłony w pobliżu ogrodzeń, budynków, wraków. Aż dziw przy tym, jak dobrze „czyta” pole walki animujące ich AI, potrafiące wyznać osłonę nie tylko w stałych miejscach mapy (jak było w Dawn of War), lecz każdym powstałym wskutek działania systemu fizyki obiektów. Jednocześnie naturalnie zachowujemy pełną kontrolę nad ich zachowaniem i możemy bądź samodzielnie – za sprawą prostego systemu symboli osłony w postaci zielonych i żółtych punktów w pobliżu kryjówek – kryć naszych



ty jest zachowanie śmiertelnie rannych, którzy widać się w szybko powiększających się kałużach krwi, by wreszcie zastąpić w bezruchu śmierci. Już samo to sprawia, że bezrefleksyjne dotąd eliminowanie wrogów może się stać powodem refleksji nad sensem istnienia wojen w ogóle...

Jest sensownie

Cechą charakterystyczną gier Relic Ent. jest dbałość o to, by postacie nie tylko wyglądały realistycznie, ale także podobnie się zachowywały.

Znający Call of Duty 2 wiedzą już, czego oczekiwać. Ci zaś, dla których Call of Duty jest jedynie pustym dźwiękiem, niech spróbują sobie wyobrazić, że odgłos wystrzału z moździerza tylko nieznacznie wyprzedza gwizd spadającego pocisku, a następujący po nich grzmot eksplozji i brzęk sygnalizacji szkła sprawia, że podświadomie kulimy się w fotelu... Do tego zaś dodać należy tę charakterystyczną dla Relic dbałość o szczegóły, dzięki której spadochroniarze-zwiadowcy porozumiewają się donośnym szeptem, a jednostki poza ekranem brzmiały, jakby mówiły przez radio. Całość ilustruje jak za-



Przebijam MG-42 naszą bazooką i wchodzę dwoma Thunderboltami. Gracie dalej?

To jedna z tych gier, w których im więcej dajesz z siebie, tym więcej otrzymujesz w zamian.

wsze znakomita symfoniczna muzyka Jeremy'ego Soula.

Jest i kropla goryczki

Nie ma jednak, jak wiadomo, róży bez kolców i Company of Heroes nie jest wolna od drobnych błędów. Najpoważniejszy spośród nich stanowią **problemy z wyszukiwaniem ścieżek**, występujące sporadycznie w przypadku większych zgrupowań jednostek, a zwłaszcza przemieszczania się piechoty i czoł-

OKIEM HUTA

Trudno tak naprawdę powiedzieć dokładnie, dlaczego Company of Heroes robi takie wrażenie, jakie robi. Właściwie wszystko to, co składa się na efektywność tego tytułu, widzieliśmy już wcześniej w obu częściach Codename Panzers, drugim Blitzkriegu czy Soldiers: Ludziach Honoru – różnica polega na tym, że dzieło studia Relic ma wszystko to co konkurencji, na dodatek zrealizowane na najwyższym poziomie.

Im dłużej gra się w Kompanię Braci, tym bardziej widać, że tak naprawdę nie ma tu żadnej rewolucji – ale też im dłużej gra się w ten tytuł, tym trudniej się od niego oderwać. To zasługa autentycznie ciekawych misji oraz kunsztu programistów z Relic – ludzie, którzy zaserwowali nam wcześniej hity takie, jak (przede wszystkim) Homeworld czy

Warhammer 40K: Dawn of War, wiedzą, co sprawdza się w strategiach, co podoba się ludziom, a czego należy unikać.

Ostatecznie więc, choć przy pierwszym kontakcie wydaje się, że Company of Heroes to jakieś niewiarygodne cudo z przyszłości odległej o co najmniej 12 miesięcy, trudno mówić o czymś innym niż tylko wyjątkowo dobrej grze strategicznej rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Ale jeśli jest gdzieś Święty od Graczy, wszyscy powinniśmy złożyć do niego kilka paciorków, by za jego sprawą wszyscy producenci byli w stanie tworzyć takie „tylko” wyjątkowo dobre gry. Strategia roku? Supreme Commander i World in Conflict wychodzą dopiero w przyszłym roku, więc czemu nie...

gów. W tym jednak przypadku dość łatwo sobie z nimi poradzić poprzez ręczne wyznaczenie „szlaku” bojowego przy użyciu klawisza Shift.

Zapewne też znajdą się gracze, którym nie spodoba się **uproszczenie w stylu paska zdrowia** (uzupełniającego kompleksowy system uszkodzeń) czy przeciętnego poziomu trudności kampanii na domyślnym poziomie normal. Tu jednak należy wyjaśnić, że istniejące uproszczenia służą rozgrywce – sprawiają, że Company of Heroes, przy całej swej złożoności, staje się przystępna dla większości graczy. Pamiętać też należy, że **CoH to jedna z tych gier, w których im więcej dajesz z siebie, tym więcej otrzymujesz w zamian**. Możliwe jest więc

zarówno „obejrzenie” Heroes z poziomu easy, ale także poświęcenie jej lat życia w trybie multiplayer.

Nie da się natomiast ukryć, że pewnym rozczarowaniem zarówno dla amatorów, jak i zawodowców będzie **liczba istniejących w grze armii**. Naturalnie ograniczenie do Amerykanów i Niemców w przypadku gry obrazującej wojnę w Normandii ma sens, jednak w zestawieniu z wcześniejszymi dokonaniami Relic na tym polu (w Dawn of War zostawionych jest obecnie pięć zróżnicowanych sił; już wkrótce zaś będzie siedem) liczba ta wydaje się śmiesznie mała. Poczujemy się jedynie nadzieją, że już wkrótce ujawnione zostaną plany stworzenia dodatków wprowadzających w konflikt nowe „rasy” – choćby Brytyjczyków czy Rosjan, a może także Australijczyków, Kanadyjczyków i Polaków... Inna rzecz, że jeśli Relic myśli o stworzeniu kolejnej armii, Rosjan, będzie zmuszone uwzględnić ich specyfikę – sprawić, że pojawi się walka w budynkach i wręcz, choćby na bagnety.

Jes(t) Jes(t) Jes(t)!!!

Mimo pewnych drobnych braków **gra ta to dzieło ze wszech miar niezwykle i równie nadzwyczajnie godne polecenia**. Naturalnie nie pozwólcie sobie wmówić, że to zupełnie nowa jakość, przełom w strategiach – to jedynie, czy raczej aż, ewolucyjne ich rozwinięcie. Tym niemniej CoH staje się dla mnie głównym kandydatem do miana Gry Roku 2006. **[GDA]**

OCENA 9+

GRYwalność 10

VIDEO 9

AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- + fenomenalna oprawa audiowizualna
- + świetna fizyka obiektów (Havok 3)
- + intuicyjny interfejs
- + b. dobra kampania single player
- + rewelacyjny (trudny) multiplayer
- tylko dwie armie
- drobne problemy z wyszukiwaniem ścieżek



Ci Niemcy to nasi bracia... tylko, że my nie lubimy swego rodzeństwa. :)

EXTRAGRA.GRAM.PL

extra
Xtra
Gra



colin mcrae rally 2005™

Najlepsza rajdowa gra wszech czasów!

Już 4 października szukaj w kioskach!

TYLKO
19⁹⁹
PEŁNA
WERSJA

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniane za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz bonus na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

PRODUCENT: TRAVELLER'S TALES
 DYSTRYBUTOR: LEM
 CENA: 79,99 zł
 WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/LEGOSTARWARSII

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 1 GHZ
 RAM: 256 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
 10/2006

QN'IK | PRAWIE JAK PRAWDZIWE KLOCKI

LEGO STAR WARS II

THE ORIGINAL TRILOGY

Dawno, dawno temu, będzie z półtora roku, na PC pojawiło się LEGO Star Wars. Z miejsca zdobyło sobie wielką i zasłużoną popularność – drugą tak sympatyczną i dopracowaną grę na podstawie filmu trudno byłoby znaleźć.

Część pierwsza traktowała o nowej trylogii George'a Lucasa i już przy okazji zagrywania się w nią żalowałem, że dokładnie takiej samej gry Traveller's Tales nie zrobiło o starych „Gwiezdnych Wojnach”. No i proszę – doczekałem się. Od razu zdradzę, że w żadnym punkcie się nie zawiodłem. **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** to sequel idealny. Jest w nim wszystko to, co w oryginale, za to znacznie usprawnione i dużo bardziej grywalne.

Kto, z kim, jak

Jeśli nie miałeś do tej pory styczności z poprzednią częścią gry, pokrótce przedstawię założenia. Kierując postaciami znanymi z filmów, przeżywasz wraz z nimi przygody – a wszystko to stylizowane na zabawę klockami LEGO. Bohaterowie są kanciasci, niezgrabni i zupełnie nierealistycznie odwzorowani – wyglądają tak jak ich zabawkowe odpowiedniki. Gra zaś jest zręcznościówką z wieloma elementami logicznymi.

Subtelne kosmiczne jaja

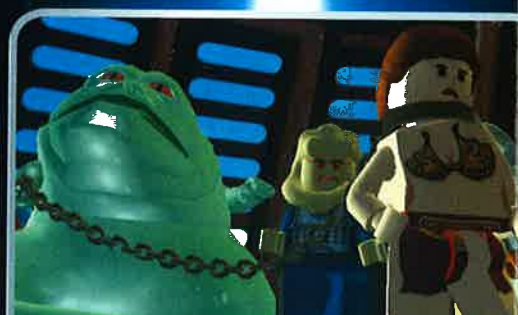
Szczególnie w pierwszej części LEGO Star Wars chwaliłem sobie ogromne poczucie humoru, z jakim zrobiona była gra. Okazuje się jednak, że był to ledwie załazek: „dwójka” jest pod tym względem nieporównywalnie lepsza. Szczególnie śmieszne są filmiki przerywnikowe pojawiające się przed i po etapach (a niekiedy też w trakcie). Przedstawiają one najczęściej znane z filmu sceny, ale w pewien subtelny sposób sparodiowane. Np. pamiętasz, jak w „Powrocie Jedi” Luke miał zostać zrzucony na pożarcie potworowi pustynnemu? W filmie mocno wybił się z „trampoliny”, łapiąc w powietrzu miecz świetlny. W klockowej wersji dzielny rycerz Jedi zaczyna w tym momencie skakać, robić salta w powietrzu, szpagaty i ogólnie z uśmiechem na twarzy popisywać się akrobatycznymi umiejętnościami. Jak widać, autorzy nie prezentują szczególnie nabożnego szacunku do fabuły „Gwiezdnych Wojen”, ale też nie parodiują jej bezlitośnie, tylko wdają się w dowcipną grę z widzami. Nawet najbardziej ortodoksyjni i pozbawieni poczucia humoru fan nie powinni się więc obrazić czy zirytować.

Klocki kick ass

W stosunku do poprzedniej części wprowadzono tu naprawdę sporo zmian. Tak jak wcześniej, przez cały czas kierować można co najmniej

dwoma postaciami bohaterów (choć tych na ekranie może być więcej – nawet sześciu). Można to robić ze znajomym lub zdać się na AI i przełączać na innego bohatera tylko w razie potrzeby. Ludzików jest, jak poprzednio, kilkadziesiąt, odblokowywane są one wraz z postępami w trybie story lub odkrywaniem rozlicznych sekretów. Poza robotami, które w walce raczej na niewiele się zdadzą, każda postać jest wyposażona w jakąś broń. I tu już pierwsza nowość w stosunku do poprzednika – jeśli kierujesz kimś posługującym się pistoletem laserowym, na bliską odległość atakuje on wręcz (lub „wnóż”).

Wciąż najlepszymi postaciami są oczywiście Jedi, choć ze względu na fabułę starych „Gwiezdnych Wojen” ich liczba jest „stosunkowo” niewielka, przynajmniej w porównaniu do poprzedniej części. Każdy żywy bohater może dodatkowo posiadać różne zwierzęta i pojazdy, a także korzystać ze stacjonarnych działek. Część etapów pozwoli ci zasiąść za sterami dobrze znanych statków kosmicznych. W tym elemencie rozgrywki Traveller's Tales zdobyło się na sporą innowację, dając graczom zdecydowanie więcej swobody, niż to miało miejsce poprzednio. Poza tym nie mogło też zabraknąć okrążania snowspeederami AT-AT. Nie jest to może



Sexy Leia w wykonaniu klocków LEGO. Już wiesz, czemu PEGI oceniła minimalny wiek graczy na „3+”?



Możliwości tworzenia swojego ludzika są prawie nieograniczone. Choć ten bardziej przypomina Smugglera niż mnie.



► Azor, jak się tak będziesz szarpał, to cię już nigdy na spacer nie wezmę!

piętny Rogue Squadron, ale gra się też nie najgorzej.

Zmiany w budowie

Usprawnień w stosunku do „jedykni” jest znacznie więcej. Wspominałem już o walce wręcz – na tym jednak nie kończą się nowe możliwości ruchowe postaci. Teraz nieco większą wagę przywiązano do **budowania**, co właściwie stanowi kwintesencję LEGO. Gdziekolwiek na etapach porzucane są jakieś klocki, ewentualnie pojawiają się po tym, gdy zniszczysz jakiś element otoczenia (pod tym względem gra pozwala naprawę na wiele – warto strzelać/atakować mieczem świetlnym każdą ścianę czy barierkę – nigdy nie wiadomo, co kryje jakiś bonus). Każda postać, oprócz robotów, może je ułożyć w jakąś strukturę, która pozwoli np. na dostanie się w niedostępny inaczej rejon planszy.

W LEGO Star Wars możliwość układania klocków mieli tylko rycerze Jedi. Bez obaw jednak – ich Moc wciąż w wielu miejscach będzie przydatna. Mogą przenosić klocki w inne rejony lokacji, a także oczywiście używać swych zdolności do celów bojowych. Początkowo grasz np. Lukiem, który dopiero stara się zostać Jedi, później poznaje kilka tajników Mocy, te jednak pozwalają mu jedynie na chwilowe ogłuszenie przeciwników. Dopiero pod koniec gry zaczyna się skutecznie posługiwać charakterystycznym dla Ciemnej Strony (!) uduszeniem.

Tajemnice pod klockami

Jedną z największych zalet LSWII jest to, że choć jesteś w stanie ukończyć ją w ciągu

dwóch-trzech intensywnych wieczorów, to by odkryć wszystkie sekrety czy wykonać misje poboczne (np. dla łowców głów), potrzebujesz znacznie więcej czasu. Samo przejście wszystkich etapów w Story Mode to niewiele – później dostajesz możliwość rozegrania każdego osobno. Wtedy jednak możesz wybrać, jaką postać chcesz kierować. Znowu więc może dojść do sytuacji, w której Chewbacca będzie walczył z Vaderem, a TIE Fighterem zniszczysz Gwiazdę Śmierci. Kolejny dobry powód, by lubić tę grę.

Postępy w rozgrywce są cały czas oceniane za pomocą systemu punktów oraz znalezionych ukrytych klocków. Liczba **bonusów** jest tutaj naprawdę ogromna, a możliwości wydają się **nieograniczone**. Szczególnie sympatyczną opcją jest układanie sobie bohatera z poszczególnych części. Jeśli chcesz zobaczyć, jak wyglądałaby postać złożona z portek Hana Solo, tułowia Lei z komnaty Jabby i głowy Imperatora – masz bardzo dobrą okazję.

W dwa klocki różnie

Usprawnieniu w stosunku do poprzednika uległ również tryb multi. Wciąż przeznaczony jest on dla dwóch osób na jednym ekranie, jednak wygoda gry jest już znacznie większa. Dobrze rozwiązano m.in. kwestię działania kamery. Gracze nie muszą już znajdować się w niewielkiej odległości od siebie, by się zmieścić na ekranie. Jeśli się rozejdą, kamera się po prostu oddala. Dołączyć czy opuścić grę drugi zawodnik może dokładnie w każdym momencie – LSWII w ogóle jest bardzo wdzięcznym tytułem, jeśli planujesz pograć kilkanaście minut i odejść od kompa.

Oprawianie klocków

Graficznie i dźwiękowo w stosunku do poprzedniej części nie zmieniło się prawie nic. Znowu nie ma tu żadnych głosów, fabuła opowiadana jest w formie krótkich zabawnych scenek. Dość powiedzieć, że wszystko mieści się swobodnie na jednej płycie CD, co jest ewenementem.

Jeśli chodzi o oprawę wizualną, LEGO Star Wars wymyka się schematom. Z jednej strony, prawie wszystko jest tu kanciate i umowne, ale taka jest konwencja. Ograniczenia gra-

ficzne nie są spowodowane nieudolnością programistów, ale przyjętym założeniem. Grafika może być raczej oceniana w kontekście „dzieła sztuki”, szkieleto i oko na nic się tu nie zdadzą. A to, że oprawa buduje znakomity klimat, jest w zasadzie niepodważalne.

Sequel idealny. Jest w nim wszystko to, co w oryginale, za to znacznie usprawnione i dużo bardziej grywalne.

Czy gra ma jakieś wady? Dwie: jedną małą, drugą zaś... dyskusyjną. Ta pierwsza to **praca kamery** – momentami zdarza się, że postać nie jest widoczna na ekranie. Drugi mankament jest już decydujący, gdyż dotyczy gustów. LEGO Star Wars II możesz albo **poko-chać**, albo **przejsć obok niej obojętnie**. Czar gry nie działa na wszystkich – na pewno musisz mieć coś z dziecka (wszak nie zapomnijmy, że to właśnie dla bardzo nieletnich tytuł ten jest przeznaczony). Ja mam – dlatego też bawiłem się przednio. [CDA]



Gdy ułożysz z klocków szafę grającą, przeciwnicy przestają walczyć, zajmując się tańcem.



Praca przy budowie Gwiazdy Śmierci wrę.



PRODUCENT: EA SPORTS
 DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
 CENA: 139,90 ZŁ
 WWW.EASPORTS.COM/NHL07

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 1 GHZ
 RAM: 256 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | 150% NORMY



NHL 07

Kilka ostatnich propozycji z logo NHL było dla mnie sporym rozczarowaniem. Nic dziwnego zatem, że za granie w NHL 07 zabrałem się bez najmniejszego entuzjazmu. A tu proszę...

Poprzednie części serii NHL wyglądały, jakby programiści EA Sports zupełnie nie mieli koncepcji, „co dalej?”. Raz kierowali się w stronę konsolowej tupaniny z dziwnymi bonusami, power-upami i cholera wie, czym jeszcze. Kiedy indziej starali się o chyba aż zbytni realizm. Rezultat był taki, że rozgrywka była wolna, a bramek mało. Ot, takie szachy na lodzie.

NHL reaktywacja

NHL 07 jednak to pełne zaskoczenie in plus. W trybach rozgrywki zmiany są tylko dwie. **Wróciły rzuty karne**, więc możemy spędzić trochę czasu na zmaganiach napastników z goalie. Rozrywka naprawdę emocjonująca, bo przecież strzelić karnego w hokeju nie jest łatwo – miło, że znowu jest. Druga nowalijka jest dużo mniej przydatna. W opcji

Dynasty pojawiła się liga czeska. Z ręką na sercu – kto w NHL gra w lidze czeskiej? Ja wiem, że hokej jest bardzo popularny w Czechach, ale bez przesady. Sam jednak Dynasty Mode jest super. W porównaniu do poprzednich lat wydaje się bardziej

dopracowany. Wreszcie rozsądnie działa system transferowy. Komputer nie daje się

nabrać na wymiany w stylu Selanne za czapkę śliwki, tylko dobrze się targuje. Fajnie, że przed sezonem możemy wybrać, jakie bonusy otrzymujemy na starcie, jakie wymagania względem nas ma zarząd klubu.

Coś dla każdego

W menuach znajdujemy także to, co sprawia, że NHL 07 jest znowu grą wybitną. Chodzi mi o... **opcje konfiguracyjne**. NHL zawsze pozwalał na wiele pod względem konfiguracji indywidualnej, ale w NHL 07 można dopasować „pod siebie” dosłownie wszystko. Dzięki temu ustawiłem sobie, że gra ma być szybka, brutalna, ale bez przesady i ma padać dużo bramek. Dla zaoszczędzenia czasu prawie zupełnie zrezygnowałem z bijatyk. W rezultacie otrzymałem grywalność równą tej, która sprawiła, że kochałem NHL 2000 i NHL 2001. Kto lubił czasy, gdy w serii padały same wyniki dwucyfrowe, ho-

NHL 07 to powrót do chlubnej przeszłości serii. Doskonała gra.



To był strzał prosto w 10!

Czy wiesz, że...

- sezon 06/07 będzie pierwszym od kilkunastu lat bez żadnego Polaka w NHL?
- szansę na występy w Colorado Avalanche ma Kanadyjczyk urodzony w Polsce, Wojtek Wolski
- Wolski wystąpił w zeszłym sezonie w 9 meczach Colorado. Zdobył 2 bramki i zanotował 4 asysty
- na liście niezwiązanych kontraktami (free agents) są m.in. Rick DiPietro, Alexei Semenov, Scott Gomez, Jarret Stoll, Jiri Slegr, Igor Ulanov i Pavel Vorobiev
- na pudełku NHL 07 widnieje rosyjski napastnik Aleksander Owieczkin, grający w Washington Capitals. Numer jeden draftu 2004 zadebiutował w NHL w zeszłym roku. W 81 meczach zdobył 52 bramki i zaliczył 54 asysty

Okło oko, kij w kij... a krążek sobie.

keiści uderzali i jeździli z prędkością światła, ten również może tu sobie coś takiego sprawić. Wreszcie ten, kto stawia na maksymalny realizm, może śmiało sobie tak skonfigurować ustawienia, że poczuje się, jakby siedział metr od lodowiska.

Jeden drugiemu nierówny

W rozgrywce ważną rolę pełni nowe podejście do umiejętności hokeistów. Wszystkich zawodników, z wyjątkiem bramkarzy, podzielono na sześć grup: Dangers (dryblerzy), Playmakers (rozgrywający, czyli center), Snipers (snajperzy), Power Forwards (silni napastnicy), Offensive Defensemen (ofensywni obrońcy) i Defensive Defensemen (obrońcy z zamiłowaniem do pilnowania własnej bramki). Dotychczas o tym, jak gra zawodnik, decydowały parametry, takie jak prędkość, technika, siła strzału. Dzięki zastosowaniu podziału na kategorie zaznaczone zostały różnice w stylu gry hokeistów. Dwóch lewoskrzydłowych dysponujących taką samą szybkością i techniką może grać zupełnie inaczej. Jeden może być doskonałym dryblerem, ale mieć kiepską skuteczność. Drugi odwrotnie, nie mija obrońców wymyślnymi zwodami, ale kiedy najdzie mu krążek – bramka murowana.

Szybko, szybciej, NHL

Mecze, jak już zdążyłem napisać, wyglądają wreszcie jak za starych dobrych czasów, kiedy seria NHL wyprzedzała wszelkie sportówki o kilka długości. Innymi słowy, ta gra pokazuje wszystko to, co najlepsze w najszybszej lidze świata. Akcje toczące się w zawrotnym tempie, mnóstwo potężnych strzałów, masę cudownych obron bramkarskich, pełnych poświęcenia interwencji obrońców zastępujących własnym ciałem bramkę i oczywiście groźnie wyglądające bodiki. A do tego doskonała jazda na łyżwach. Za to ligę NHL kochają fani hokeja, kocham również ja.

Ach, te powtórki

Wizualnie o rewolucji mowy być nie mogło. Grafika – rzecz jasna – stoi na bardzo wysokim poziomie. Animacje i wygląd hokeistów, tafła lodowa, a nawet trybuny jako żywo przypominają mecze NHL. Fajne są wszelakie przerywniki, mile byłem zaskoczony, kiedy po rozpoczęciu sezonu Edmonton Oilers obejrzałem animację przedstawiającą zawieszenie w hali symbolu wygranej konferencji w zeszłym sezonie. Do tego jednak przyzwyczajaliśmy się od lat. Jedyne, czym mi zaimponowali graficy EA Sports, to powtórki. Zawsze wydawało mi się, że są one doskonałe, takie jak w przekazach telewizyjnych. Cóż, myliłem się, bowiem po-

wtórki w NHL 07 są po prostu boskie. Kamera idealnie pokazuje bramki czy starcia zawodników. Trzeba też podkreślić, że cudownie przekazują dynamizm akcji.

To, co tygrysy...

Za mikrofonami tradycyjnie zasiadli Gary Thorne i Bill Clement. W zasadzie to powinno wystarczyć za komentarz, bo każdy musi się ze mną zgodzić, że faceci są w swym fachu mistrzami. Gadają dużo, ale z wielkim sercem i co najważniejsze – znajomością tematu. Złośliwie można to spuentować, że komentarz w NHL 07 jest po drugiej stronie bieguną tego, co oferuje nam tandem Szpaku – Szaranowicz w FIFA 07. Muzyka to również powrót do czasów świetności serii, znowu słychać gitary i nawet taki ortodoks jak ja przytupuje nogą od czasu do czasu. Jest rock and rollovo.

Latka leca, a NHL...

Kiedy z przyjemnością grałem w NHL 07, zdałem sobie sprawę, że tak naprawdę EA Sports strzeliła sobie tą grą w stopę. Bo jak mają zamiar przeskoczyć ten wysoki poziom za rok? Z drugiej strony, kilka lat temu dałem dziesiątkę którejś części NHL (2000? 2001?), a później zaczął się zjazd po równi pochyłej. Nie chcę być pesymistą, ale chyba przyjdzie nam się cieszyć, jeśli za rok zmienią choćby skład drużyn. W rozgrywce nie ma co poprawiać, moim zdaniem. A tak na marginesie: dobrze pamiętam, jak kiedyś zmieniałem procesor Cyrix na Pentiuma tylko po to, by grać w NHL 96. W życiu bym nie powiedział, że będę się cieszył tą serią po jedenastu latach. (CDA)

Ale kijowe zagranie, man!

Za młodu ćwiczył jazdę figurową...

OCENA

9

GRYwalność 9

VIDEO 8

AUDIO 9

PODSUMOWANIE

➔ to jest stary, dobry NHL

➔ szybko, brutalnie, widowiskowo

➔ powtórki!

➔ nie dają krążka w pudełku

PRODUCENT: MIDWAY
DYSTRYBUTOR: MIDWAY
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.RISEANDFALLGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
08/2006

HUT SĘDZIMIR | RACZEJ FALL

RISE & FALL

CIVILIZATIONS AT WAR

Strategia czasu rzeczywistego w ofercie firmy Midway, specjalizującej się dotąd głównie w zręcznościówkach wydawanych na konsole, to rzecz, która musi budzić ciekawość. Po raz kolejny jednak okazuje się, że pewne sprawy lepiej zostawić tym, którzy się na nich znają.

Pierwsze zapowiedzi dotyczące Rise & Fall: Civilizations at War wyglądały naprawdę obiecująco. Gra powstała w studiu Stainless Steel, które fanom strategii kojarzy się przede wszystkim z pierwszą częścią Empire Earth – a więc kojarzy się bardzo dobrze. Screeny towarzyszące informacjom prasowym obiecywały efektowną grafikę i dynamiczną kamerę, którą – jak się zdawało – można było umieścić w dowolnym miejscu mapy, pod dowolnym kątem, przy dowolnym zbliżeniu. Im bliżej premiery, tym bardziej niepokojące jednak stawały się kolejne doniesienia – datę wypuszczenia gry na rynek przekładano, a kilka miesięcy temu

czzone z gry akcji (czyżby konsekwencja tego, że wydawcą jest Midway)? Do tego dochodzi spora liczba najróżniejszych, mniejszych i większych błędów, które w całej swojej masie są na tyle poważne, że momentami wręcz uniemożliwiają rozgrywkę. Tryb dla wielu graczy Civilizations at War nie umywa się do multiplayera z ostatnich strategicznych hitów, takich jak Age of Empires III czy Rise of Legends, a pojedyncze starcia z komputerem potrafią doprowadzić do szewskiej pasji, bo AI kantuje jak zawodowy szuler. Zabawa



► ...Cmoknijcie mnie w trąbę!

gruchnęła wieść, że cały zespół pracujący nad nią został zwolniony. Produkcję dokończyli inni, zatrudnieni w pośpiechu przez Midway programiści. Jak więc ostatecznie, po wszystkich tych perypetiach, prezentuje się finalna, właśnie wydana wersja Civilizations at War?

Średni RTS

Nie ma co owijać w papirus – prezentuje się **mizernie**. Kilka ciekawych, rzadko spotykanych pomysłów, jakie tu zastosowano, nie zmienia podstawowego stanu rzeczy, zgodnie z którym Rise & Fall to w najlepszym przypadku średni RTS, wzbogacony o całkowicie zakłócające równowagę rozgrywki elementy zapoży-

zyskuje rumieńców dopiero w późniejszych misjach kampanii trybu single, jednak większość graczy nigdy do nich nie dojdzie, bo wcześniej odinstalują grę z twardego dysku, wydając przy tym dźwięki paszczowe jednoznacznie świadczące o wielkiej uldze.

Aleksander udaje Greka

W Rise & Fall występują cztery tytułowe „wojujące cywilizacje”, przy czym tylko dla dwóch z nich przygotowano kampanie – to Grecy, którzy ruszają na podbój Persów, oraz Egipcjanie broniący swoich ziem przed inwazją legionów Imperium Rzymskiego. Przeciwnicy

Mimo paru niezłych, nietypowych pomysłów rozgrywka jest tu **sztampowa** do bólu zębów.



dwóch głównych cywilizacji – czyli Rzymianie i Persowie – to nacje dostępne w pojedynczych potyczkach z komputerem oraz w trybie multi. Tu warto dodać, że twórcom gry najwyraźniej wypadło z głowy kilka faktów przekazywanych na lekcjach historii i geografii jeszcze w szkole podstawowej – bohaterem kampanii greckiej uczynili Aleksandra Wielkiego (dla przypomnienia – zwanego także Aleksanderem III **MACE-**

skończyłem z wyciszonym dźwiękiem, tylko od czasu do czasu patrząc z większą uwagą na to, co działo się na ekranie.

Sztampa bez serca

To pierwsza poważna wada Rise & Fall – mimo paru niezłych, nietypowych pomysłów rozgrywka jest tu **sztampowa** do bólu zębów. Wybierz robotników – zabierz się za wydobywanie surowców, postaw budynki – stwórz armię, wyślij ją na wroga: wszystko w stylu i tempie, jaki znamy już z dziesiątków RTS-ów, które zdążyły się ukazać między

przebieg bitwy. Zaskakujące jest też to, że kamerę można tylko przesuwając i przybliżać/oddalać – nie da się jej natomiast obracać!

Chwała galerom!

Nietypowe czy rzadziej spotykane elementy gry, o których wspominałem wcześniej, to duża liczba machin wojennych (katapult, taranów i innych), pomysł na wykorzystanie jednostek nawodnych, tzw. punkty chwały oraz tryb bohatera.

Rise & Fall może się zatem spodobać miłośnikom morskich potyczek, bo to gra, która najlepiej ze wszystkich strategii osadzonych w czasach starożytnych oddaje realia bitew ówczesnych okrętów. Statki wojenne mogą się nawzajem taranować, możliwe jest przeprowadzanie abordaży czy ostrzeliwanie z morza umocnień obronnych nadmorskich miast, a każdy wrak pozostawia po sobie rozbitków, których można wyłowić lub... wystrzelać łucznikami. To na pewno mocny punkt gry, jeden z jej nielicznych niekwestionowanych plusów.

Ciekawe są także tzw. punkty chwały – w pewnym sensie pełnią one tu rolę jednego z surowców. Zdobywa się je poprzez eksplorację nowych terenów, militarne zwycięstwa lub też stawianie posągów, chwalebnych dzieł prowadzonej nacji. Punkty chwały przeznaczyć można na „zatrudnienie” doradcy lub rozwój umiejętności bohatera. Doradcy to mało interaktywny, choć ważny dla przebiegu gry dodatek – pozyskanie każdego z nich daje cywilizacji pewne bonusy, np. niższy koszt

To gra, która najlepiej ze wszystkich strategii osadzonych w czasach starożytnych oddaje realia bitew ówczesnych okrętów.

DOŃSKIM), który przyczynił się co prawda do ekspansji helleńskiej kultury w sporej części ówczesnego świata, co jednak nie zmienia faktu, że lepiej, szczególnie w Macedonii, nie mówić o nim jak o Greku.

Misji w trybie kampanii jest naprawdę sporo, są odpowiednio zróżnicowane, w wielu do dyspozycji gracza oddano przygotowane liczne armie – i to może się podobać. Niestety mimo to w większości z nich zabrakło „ducha”, dzięki któremu kolejne scenariusze chciałyby się przechodzić z zaangażowaniem. Kilka misji

Dune II a Civilizations at War: Tak naprawdę nie ma więc o czym pisać. Interfejs jest na tyle wygodny, na ile być powinien w wydanej w 2006 roku grze reprezentującej ten gatunek, trudno go jednak nazwać szczególnie estetycznym. Spośród podstawowych elementów rozgrywki można mieć także zastrzeżenia do algorytmu „wynajdywania ścieżek” – oddziałom zdarza się wybrać drogę dłuższą, niż wskazywałaby na to taktyka, logika i zwykła geometria. Co gorsza, chwilę trwa, zanim zawróci się je z takiej, złe wybranej drogi, a to może mieć wpływ na



wznoszenia budynków czy większą efektywność wojsk. Korzyści dużo bardziej interesujące – i dużo bardziej interaktywne – natomiast przynosi wykorzystanie punktów chwały do rozwijania umiejętności herosa, tym bardziej że to postać, w którą można się bezpośrednio wcielić...

Kleopatra Action Hero

Każda z czterech występujących w grze nacji ma dwóch bohaterów, np. dla Egipcjan są to Kleopatra i Ramzes, którzy – zgodnie z konwencją większości RTS-ów – są jednostkami silniejszymi, bardziej efektywnymi w walce, wyposażonymi

w dodatkowe umiejętności. Dzięki punktom chwały zdobywają kolejne poziomy doświadczenia, które w pewnym momencie pozwalają aktywować tryb bohatera.

W nim gracz przejmuje nad postacią kontrolę daleko wykraczającą poza proste klikanie wybranych celów do ataku. Po wciśnięciu jednego przycisku kamera zbliża się do herosa, ustawia tuż za nim – jak w typowych zręcznościówkach TPP – a gracz może sam poprowadzić, np. Kleopatrze (tutaj wyjątkowo, aż komicznie, przypakowaną), do boju. **Pomysł niezły, ale niestety źle zrównoważony.** W typowych misjach, wcielając się w bohatera, można

spowodować ogromne straty w szeregach przeciwnika – dużo większe niż rzucając do walki tego samego herosa w trybie akcji. Z drugiej strony, w kampanii pojawiają się misje rozgrywane tylko w trybie akcji, w widoku TPP, które dla strategów będą absolutnie nie do przetknięcia. Tym bardziej że część z nich jest frustrująco trudna (np. fatalna misja z Kleopatry przebijającą się z jednego końca wyspy na drugi pod gradem strzał łuczników). Wprowadzenie sekwencji zręcznościowych to dobry patent na zwiększenie poziomu interakcji w zabawie, mam jednak nadzieję, że w innych nadchodzących produkcjach, w których podobne rozwiązanie również ma się pojawić (np. War Front), będzie to zrealizowane dużo lepiej.

Galera w łodzi

Na niekorzyść Rise & Fall przemawia jeszcze kilka innych argumentów. Pod względem oprawy graficznej i dźwiękowej Civilizations at War wypada dużo gorzej od innych nowych gier z gatunku RTS. Właściwie nic nie stałoby na przeszkodzie, by ta gra ukazała się mniej więcej 2-3 lata temu (nie daj się zwieść screenom, w akcji jest gorzej). Co gorsza, w grafice zdarzają się paskudne błędy – najczęściej dotyczy to jednostek nawodnych, co właściwie potrafi popsuć dobre wrażenie, jakie robią związane z nimi mechanizmy rozgrywki. To błędy naprawdę poważne, np. stocznia potrafi „wybudować się” pod powierzchnią wody, w efekcie czego wodowane w niej statki wkomponowują się w ląd i... nie ma możliwości, by je w jakikolwiek sposób poruszyć. Może dlatego gra wykonuje autosave co kilka minut? By takie błędy można było w miarę bezboleśnie naprawić? Kto wie...

I jeszcze jedno – niestety też negatyw. Gra ukazuje się w Polsce w dość wysokiej cenie (niemal 140 zł) i jak na dzisiejsze standardy w raczej niechlujnej lokalizacji. Tłumaczenie objęło jedynie pudełko i instrukcję, nie brakuje w nich literówek. Na dodatek ta sama wersja trafia równocześnie do sprzedaży na Węgry i do Czech, w efekcie czego dwie trzecie dość grubej książeczki zajmują zdania zapisane w języku obcym, choć należącym do naszych sąsiadów i bratanków. Dla nich – i dla was – mam więc te słowa: ne koupit/nem vetel/nie kupować! [CDA]

OCENA **5+**

GRYwalność 5
VIDEO 5
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- świetne odwzorowanie potyczek morskich
- dużo ciekawych jednostek – machiny wojenne, słonie itd.
- ciekawy pomysł na tryb bohatera...

- ...nieumiejętnie skomponowany z resztą części składowych gry
- niedoróbki w AI i grafice
- szampa i brak bliskości w projekcie misji

Alex & Cleo

Obie kampanie dostępne w trybie dla jednego gracza mają swoich głównych bohaterów wzorowanych na dwóch najwybitniejszych postaciach starożytności. W kampanii Greków jest nim Aleksander Wielki, w drugiej kampanii rolę pierwszoplanową odgrywa Kleopatra.

ALEKSANDER III MACEDOŃSKI zwany też Aleksandrem Wielkim, urodzony w 356 roku przed naszą erą, był królem Macedonii z dynastii Argeadów i pełnił tę funkcję aż do śmierci w 323 roku p.n.e. Choć żył tylko 33 lata, zapisał się w historii ludzkości jako jeden z najwybitniejszych strategów i zdobywców. W latach 334-327 p.n.e. podbił największe państwo ówczesnego świata – imperium perskie. Najslawniejsze zwycięstwa odniósł pod Issos, Gaugamelą i nad rzeką Hydaspes. Życie Aleksandra, choć krótkie, pełne było niezwykłych zdarzeń – w wieku 12 lat pokroził dzikiego wierzchowca (który potem służył mu przez lata), w trakcie podboju Anatolii „rozwiązał” słynny węzeł z miasta Gordion, w 333 roku p.n.e. wyrocznia powiedziała mu, że jest potomkiem... Zeusa.

KLEOPATRA WIELKA – ostatnia królowa Egiptu, zmarła w 51 roku p.n.e. Początki jej panowania były trudne. Kleopatra zasiadła na tronie z bratem, który za namową dworskich dostojników chciał odsunąć ją od władzy. Spór zażegnał dopiero... Juliusz Cezar. Królowa została jego kochanką i powiła mu syna zwanego Cezarionem (Małym Cezarem). Nie było to jedyne dziecko powite przez Kleopatry dla rzymskiego dostojnika – później urodziła jeszcze bliźniaki Markowi Antoniuszowi. Kiedy Marek Antoniusz przegrał bitwę pod Akcjum, w wyniku której musiał oddać władzę Oktawianowi Augustowi, sam popełnił samobójstwo, a kilka miesięcy później to samo uczyniła Kleopatra. Po jej śmierci Oktawian August, sam będący adoptowanym synem Cezara, wydał rozkaz zamordowania Cezariona.



POKONAJ LUFTWAFFE!

COMBAT WINGS

BITWA O ANGLIĘ

Sierpień 1940 roku, największa bitwa w historii lotnictwa. Jako młody brytyjski pilot wnieś się w przestworza, broniąc Anglię przed niemiecką inwazją! Zasiądź za sterami najwspanialszych myśliwców świata jak Hawker Hurricane czy Supermarine Spitfire i odeprzyj hitlerowski atak znad bombardowanego Londynu. Weź udział w tworzeniu historii, którą pozna cały świat.



Walki powietrzne, bombardowania, przeciwnościnne stanowiska na ziemi!



Pierwszy raz w serii rozwinięty tryb symulacyjny oraz zręcznościowy.



Dwa tryby widoku – kamera śledząca lub widok z kokpitu.



Szczegółowa grafika 3D i zapierające dech w piersiach efekty specjalne!



POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

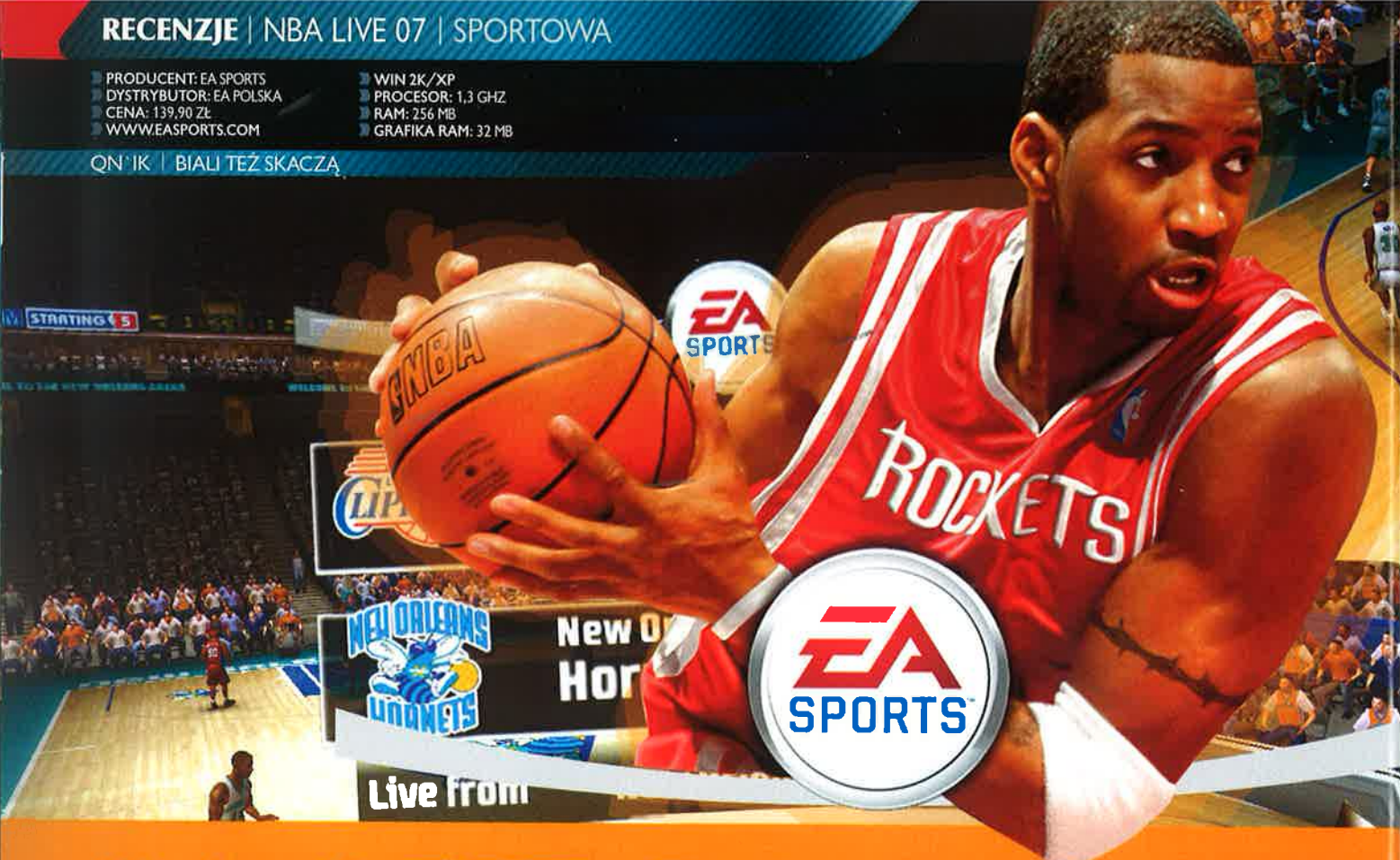


WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1,3 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | BIALI TEŻ SKACZA



Kolejne odsłony symulacji kosza na PC nie są, delikatnie mówiąc, rozchwytywane w redakcji. Przeciwnie: zwykle do gry trzeba ludzi zaciągać niemal siłą.

NBA LIVE 07

Jedynie Campari zawsze chętnie przybiegał po jeszcze gorące płytki z Electronic Arts, jednak w tym roku wybył do Wielkiej Brytanii, więc zaszczyt grania w kosza na najwyższym światowym poziomie przypadł mnie. I znów muszę stwierdzić, że **najnowsza NBA** zupełnie mnie do siebie nie przekonała, w ogóle uważam symulowanie koszykówki za pomysł chyby. W basketu bardzo przyjemnie się gra w rzeczywistości – do rozgrywek komputerowych znacznie lepiej nadają się piłka nożna i hokej. (Oczywiście to tylko moje zdanie – fani proszeni są o niegromienie mnie.)

Bez wyboru, bez kłopotu

Jeśli już jednak konieczne ktoś chce porzucić wirtualnym spaldingiem do nie mniej wirtualnego kosza, NBA Live będzie najgorszym/najlepszym/neutralnym (niepotrzebne skreślić) wyborem. Ta różnorodność przymiotników bierze się stąd, że na PC „do wyboru” mamy tylko kolejne części tej samej serii. O ile konsolowcy zawsze mogą się na

EA Sports wypiąć, kupując alternatywną serię (NBA 2K7, według większości graczy i recenzentów nieco lepszą od cyklu Live), my możemy co najwyżej nie wziąć tego, co się nam oferuje.

Czy warto? Jeśli podobały ci się poprzednie enbijeje, najnowszym nie powinienes być zawiedziony. To jednak nic zaskakującego – wszak znów kolejna odsłona serii wedle przyjętych w programach klasyfikacji zasługiwałaby na miano patcha aktualizującego poprzednią wersję do numeru 1.3. Dobra oprawa graficzna, dostępne tryby i grywalność pozostały właściwie te same. Zmiany to jedynie kosmetyczne dodatki, w niewielkim stopniu uatrakcyjniające zabawę. Co więcej – bez obejrzenia specjalnego samouczka na pewno przeciętny gracz by nie zauważył ich pojawienia się.

©T@FC™

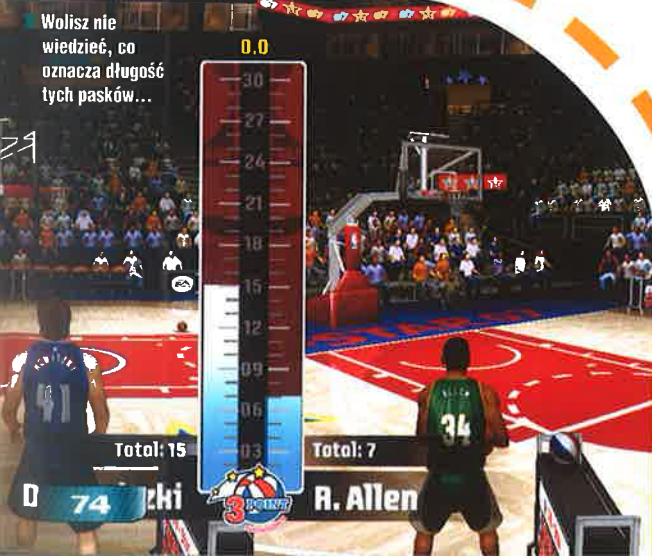
Cóż to są te nowości, które stanowią pretekst do wyciągnięcia ręki po pieniądze graczy? Jak zwykle w grach Electronic Arts noszą dumną, rozdmuchaną i w sumie niewiele znaczącą nazwę, która tym razem brzmi: **Total Freestyle Control**. Czekać tylko, aż zarejestrują to jako swój znak towarowy, tak samo jak kilka lat temu zrobili z trybem Dynasty, będącym właściwie ograniczonym wątkiem menedżerskim wprowadzonym do wszystkich

sportówek. Pozostawiając jednak na boku złośliwości, owo fristajlowanie rzeczywiście ma swój urok i działa – o ile kierujesz gwiazdami NBA.

No właśnie, zawodnicy zostali tu podzieleni na szaraków, gwiazdy i supergwiazdy, a o ich statusie informuje ikona w kółku, którym są podświetlani. Jeden jest dobry w rozgrywaniu piłki, inny świetnie blokuje, jeszcze inny to mistrz gry w „trumnie”. Ich dodatkowe zdolności można aktywować właśnie dzięki korzystaniu z odpowiedniej kombinacji przycisków, przez co postacie robią wsady z 360-stopniowym obrotem, podają za plecami do niekrytego kolegi czy wykonują szalenie efektowne alley-upy. Wygląda to wszystko bardzo dobrze i nawet sprawdza się w grze, która jednak przez to coraz bardziej przypomina cyrk, coś na wzór stareńkiego NBA Jam (pamięta to ktoś jeszcze? Te wsady z połowy boiska?).

Kobe niczym F-16

Jak zwykle sterowanie zostało lekko zmienione i jeśli ktoś myślał, że już poprzednio chłopaki z EA Sports przekroczyli granice absurdu, może się nieco zdziwić. Jedyne, co ogranicza ich inwencję, to liczba przycisków na padzie Logitecha (wszędzie reklamowany w grze RumblePad 2, skądinąd bardzo dobre urządzenie). Ale bez obaw – odkryli, że równocześnie można wciskać więcej niż jeden guzik, więc



Czy warto? Jeśli podobały ci się poprzednie enbijeje, najnowszym nie powinienes być zawiedziony.

Każdy biegnie w swoją stronę, a najmniejszemu każą wchodzić do środka. Ot, sprawiedliwość.



Albo oddacie piłkę, albo schodzimy z boiska! Nie róbcie se jaj, kibice!

możemy się spodziewać, że w kolejnym NBA inny klawisz będzie odpowiadał za kozłowanie lewą, a inny prawą ręką. Już teraz rzuty, lay-upy i wsady obsługiwane są przez inne przyciski. Szklanka potu O'Neala dla kogoś, kto się w tym nie będzie początkowo gubił...

Mnogość zagrań i obsługiwanych guzików sprawia, że gracze pozbawieni pada (i to z ułożeniem a la DualShock – z dwoma analogowymi grzybkami) mają tu życie utrudnione tak jak to tylko możliwe. Na wykonanie niektórych ruchów zwyczajnie nie mają co liczyć, gdyż podczas starć pad vs. klawiatura niejednokrotnie dało się słyszeć charakterystyczny dźwięk błędu informujący o tym, że gracz wcisnął zbyt wiele klawiszy naraz – zaś taka

sytuacja w padzie jest oczywiście niemożliwa. Jeśli więc nie masz jeszcze dobrego kontrolera, zamiast kupować najnowszą NBA, zainwestuj w poprzednią, a za resztę zdobądź jakiś dobry sprzęt z dwoma grzybkami – wyjdiesz na tym na pewno lepiej.

Piłka jest okrągła, a kosze dziurawe

Poza Total Freestyle Control w grze są jeszcze inne, jeszcze bardziej kosmetyczne zmiany, z których najmniej zrozumiałą jest dla mnie zmiana bardzo dobrego systemu wykonywania rzutów osobistych. Do tej pory wystarczyło wcisnąć w odpowiednim momencie przycisk – teraz trzeba ruszać dźwigni pad, choć nie do końca wiadomo, jak i kiedy. Wciąż jednak podczas meczów **używanie**

bardzo wyrafinowanych sztuczek technicznych czy alley-upów zwyczajnie się nie opłaca – lepiej rzucić z niewielkiej odległości, korzystając z zasłony, niż silić się na efekciar-skie i działające w 50% powietrzne akrobacje. Gdy zaś grasz na niższym poziomie, właściwie każda akcja może się kończyć efektywnym wsadem (zwłaszcza gdy masz w składzie Wade'a...) – to fajne przez pierwsze pięć minut, jednak już po godzinie przeciętnego gracza znudzi.

To zresztą największy problem NBA Live 07 – o ile nie jesteś zaślepionym miłośnikiem kosza, ta gra uśpi cię w ciągu kilkunastu minut. To zdecydowanie najmniej przyjemna z czołowej trójki produkcji EA Sports, jednak nie wynika to z nieumiejętności programistów, ale chyba samej specyfiki tego sportu, którego nie sposób oddać w zerach i jedynkach. Żeby nie było: nie jestem uprzedzony – na streetballowe boisko znajdujące się nieopodal mojego mieszkania uczęszczam syste-



WWW.HYPER.PL

PALISZ SIĘ OD GRAY?

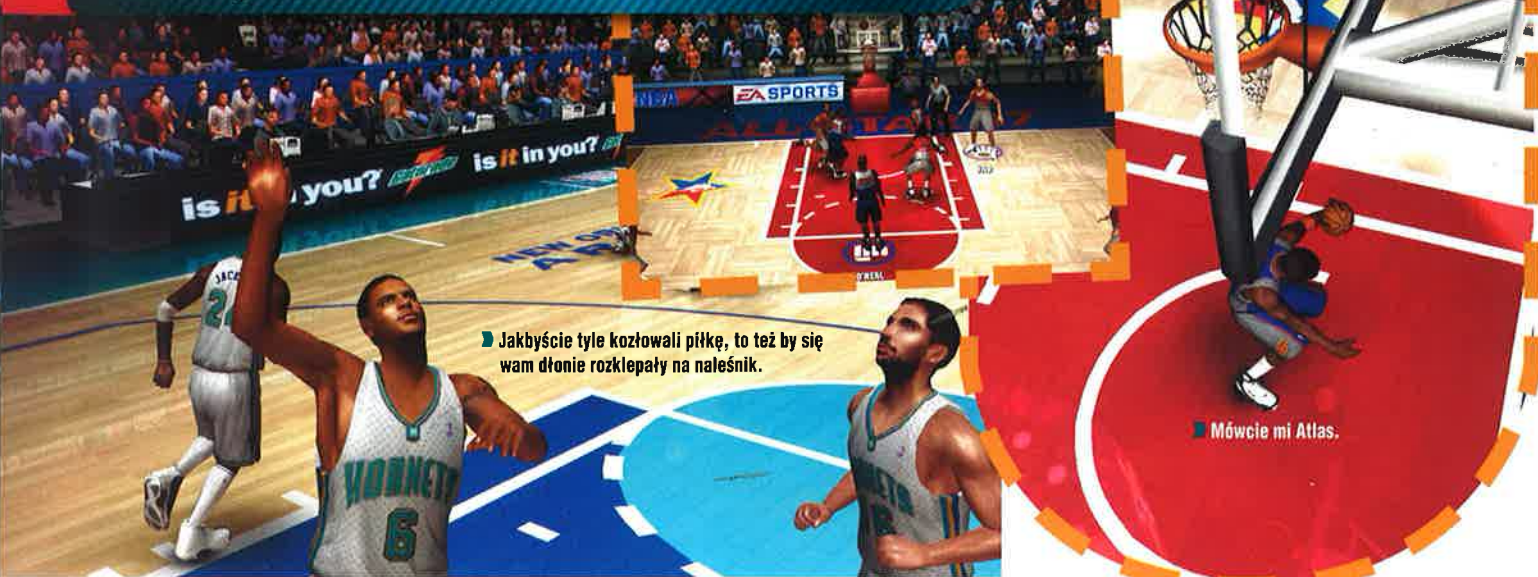


MEDIEVAL II
TOTAL WAR™



„MEDIEVAL II” TO KOLEJNA CZĘŚĆ NIEZWYKLE POPULARNEJ I WIELOKROTNIE NAGRADZANEJ SERII GIER STRATEGICZNYCH „TOTAL WAR”. ŻADEN INNY PROGRAM NIE OFEROWAŁ DOTYCHCZAS TAK WIDOWISKOWYCH I BRUTALNYCH STARĆ NA TRÓJWYMIAROWYCH MAPACH EUROPY, AFRYKI I BLISKIEGO WSCHODU. WYBIERZ JEDNĄ Z WIELU ŚREDNIOWIECZNYCH NACJI I ZRÓB WSZYSTKO, CO W TWOJEJ MOCY, ABY ZAPEWNIĆ JEJ DOBROBYT! „MEDIEVAL II” W HYPERZE JUŻ W LISTOPADZIE.

HYPER



Jakbyście tyle kosiwali piłkę, to też by się wam dłonie rozklepały na naleśnik.

Mówcie mi Atlas.

O ile nie jesteś zaślepionym miłośnikiem kosza, ta gra uśpi cię w ciągu kilkunastu minut.

matycznie, zaś w nogę (a tym bardziej hokeja) nie gram wcale. Tej grze zwyczajnie brakuje tego czegoś, co przykuwałoby do monitora i kazało grać do upadłego, tak jak to ma miejsce na przykład z PES-em. Co więcej, grywalność tylko nieznacznie wzrasta przy sparingach z żywym przeciwnikiem – a to już w tego typu grze jest raczej nie do wybaczenia.

Chamberlain vs. Duncan

Autorzy na szczęście wiele zrobili, żeby jak najbardziej urozmaicić zabawę. Obok standardowego już w serii weekendu gwiazd i pojedynku jeden na jeden (uczestniczyć w nim mogą także stare gwiazdy, które już dawno poszły na emeryturę, np. koszykarze grający w latach 50.) jest jeszcze tryb freestyle challenge, w którym można konkurować na rzuty za trzy lub efektowne wsady. Z „trójkami” nie ma wielkiego problemu – cała filozofia ogranicza się do przytrzymywania

i puszczania w odpowiednim momencie jednego przycisku, więc po kilku próbach bez trudu sięgając będziesz po laury. Za to aby nauczyć się wykonywać naprawdę efektowne wsady, będziesz musiał długo posiedzieć nad grą.

To zresztą dotyczy ogółu zachowań na boisku – bez doskonałej znajomości obszernej klawiszologii nie masz tu czego szukać. Jednak po przebrnięciu przez początkowe godziny nauki NBA Live 07 potrafi się odwdziżyć – będziesz nie do pokonania. Pytanie brzmi, czy masz w sobie na tyle samozaparcia?

W grafice bez zmian

Oprawa gry nie budzi zastrzeżeń. Do tego nie trzeba mieć wcale jakiegoś wspaniałego kompa, by cieszyć się grą – za to gdy masz odpowiednią maszynę i duży monitor, bez problemu pograsz sobie w najwyższych detalach w rozdzielczości 1600 x 1200 – a wtedy wrażenia są zdecydowanie lepsze.

Być może najlepiej w NBA 07 prezentuje się oprawa dźwiękowa. O ile o muzyce niespecjalnie mogę się wypowiadać, bo różne odmiany hiphopu to raczej nie jest to, czego bym słuchał dla przyjemności, to już dźwięki stadionu są bez zarzutu. Najlepiej jednak brzmią komentatorzy, którzy nawijają coś niemal przez cały czas. A robią to tak naturalnie, że słucha się ich z dużą przyjemnością.

Najtrudniejszym zadaniem recenzenta w przypadku enbija jest wystawienie oceny. Dlatego uprzedzam, że to, co widzicie w stopce, to tylko nota osoby, która komputerową koszykówkę jest wysoce niezafascynowana, że tak delikatnie powiem. Tym samym jestem w stanie spojrzeć na tę grę zimnym okiem zawodowego recenzenta.

Ludzie, którzy każdą kolejną grę z tej serii do tej pory witali z otwartymi ramionami, podobnie zrobią pewnie i teraz. Cała reszta niech wraca do piłki nożnej... [GDA]

Czego nie zobaczysz w TV

...podczas meczu NBA. Relacja naocznego świadka.

Ceny biletów wahają się od 20 do 400\$. A i tak przed meczem przy hali kręci się wielu osobników rzucających półgłosem: „I need a ticket”, co wcale nie znaczy, że potrzebują biletów – ale że chcą je sprzedać i to z niezłym przebieciem...

Przed meczem każdy kibic dostaje firmowy (małutki) ręcznik do ocierania twarzy z potu (i efektownego machania) oraz koszulkę w barwach klubowych z nazwą zespołu. Naturalnie można sobie także dokupić mnóstwo gadżetów w otwartych firmowych sklepach. Tamże przekąski i napoje (potężnie, litrowe i więcej, kubki z piwem, swoja droga – paskudnym i drogim [10\$ za najmniejszy]). Potem widać to na podłodze – tak zaśnieżonej rozsypanym popcornem, chipsami, rozlanymi napojami i pustymi kubkami podłogi jak żyję – nie widziałem.

Najbardziej zaskoczyło mnie to, że po meczu oba zespoły po prostu błyskawicznie znikają z boiska (pewnie licząc zarobioną kasę) – nie ma żadnego podziękowania dla kibiców itd. Ci zaś też dosłownie się rozpylają w niemal zupełnej ciszy. W 10-20 minut 20-tysięczna sala właściwie pustoszeje. Nie ma śpiewów, skandowania haseł (że o bójkach nie wspomnę) itd. A poza tym mecz NBA na żywo i widziany w TV to naprawdę dwie zupełnie różne rzeczy. Cieszę się do dziś, że mogłem się o tym przekonać. No i tyłu multimilionerów naraz na tak niewielkiej przestrzeni nie widziałem. Wliczając w to zawodników i gwiazdy show-biznesu w pierwszym rzędzie – to było tam z czwarte milarda dolarów... Skromnie licząc. [Smuggler]

10 minut do rozpoczęcia transmisji...

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

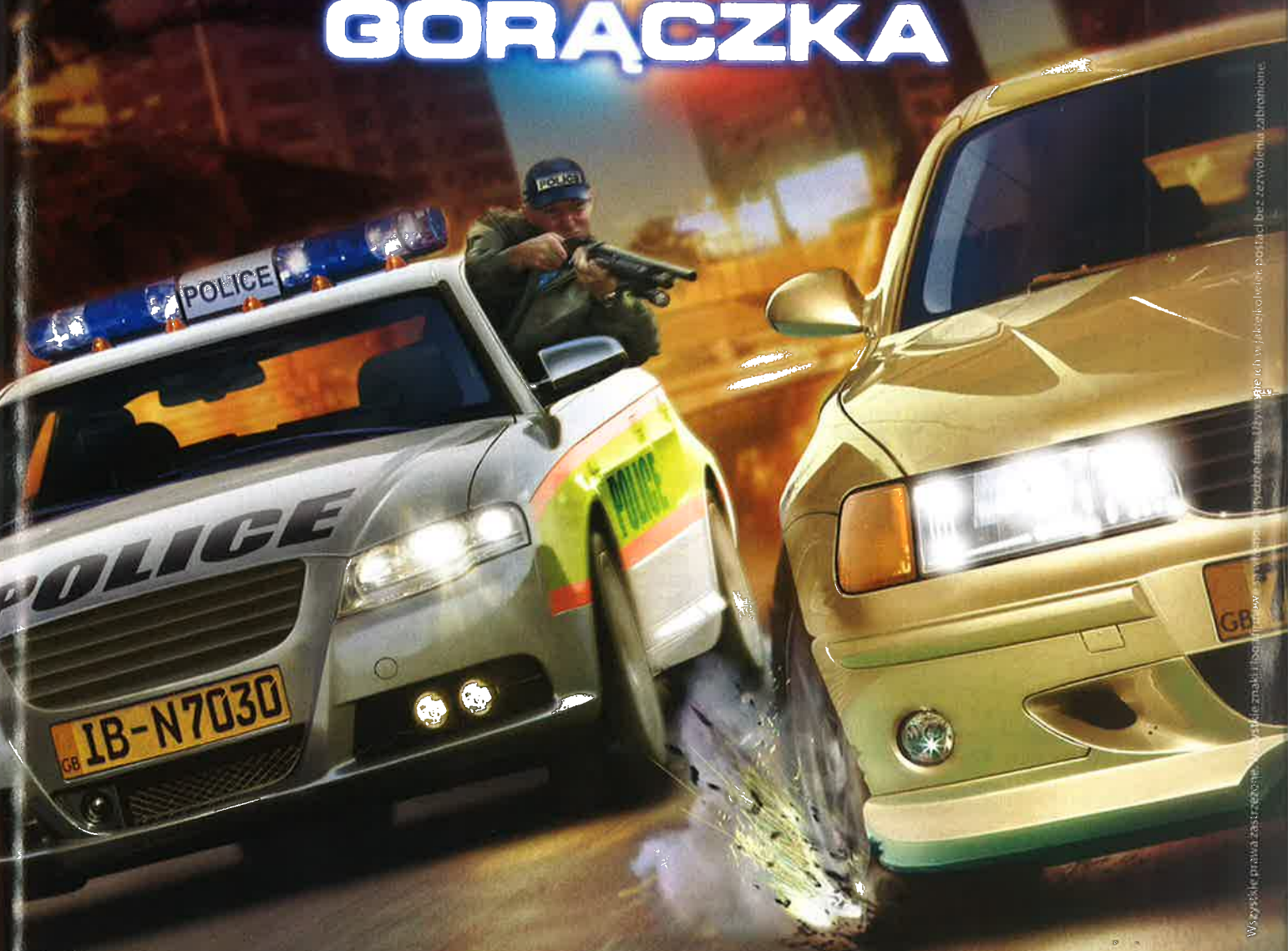
PODSUMOWANIE

znakomity dźwięk
przyzwoita grafika
dużo zagrań i ruchów
do wykonania

nie ma tej magii co inne
sportowe symulacje
jeśli nie kochasz
komputerowej
koszykówki, zanudzi
się
stosunkowo niewiele
zmian

POLICJA KOMPLETNIIE OSZALAŁA!

POLICYJNA GORĄCZKA



Zasiądź za kierownicą radiowozu. Ruszaj w gorący pościg ulicami Londynu za zwariowanymi rajdowcami. Użyj wszelkich sposobów, aby zatrzymać uciekinierów. Taranuj, zatrzymuj, wlepiaj mandaty. Nie wahaj się otworzyć ognia! Koniec z piractwem drogowym, tym razem radiowozy przekroczą wszelkie ograniczenia. Najwyższy czas pokazać, kto rządzi w mieście!



Szalone pościgi ulicami Londynu!



Możliwość skanowania podejrzanych pojazdów.



Bezpodgonowa walka o sprawiedliwość w mieście.



Dynamiczny multiplayer dla dwóch osób.

DAVILEX



PC HIT

TYLKO
999
zł

www.onigames.pl

JUŻ W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DORBYCH SKLEPACH Z GRAMI

PRODUCENT: EIDOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.RESERVOIRDOGSGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | ZOSTAŃ RÓŻOWYM

UWAGA!

Gra zawiera dużą ilość przemocy i wulgarności. Tylko dla pełnoletnich!

reservoir dogs™

Mr. Orange: Fuck you!
Fuck you! I'm fucking dying here! I'm fucking dying!*

Zaczęłam od jednego z dwóch najbardziej znanych cytatów z „Wściekłych Psów”. Drugi to ten z Madonną. Aż dziw bierze, że do tej pory nikt nie zabrał się za grę opartą na filmie Tarantino. Przecież nikt inny nie łączy w kinie z takim wdziękiem brutalności, wulgarności z humorem i zabawą gatunkami filmowymi. A przecież te czynniki powinny się również świetnie sprzedawać na PC czy konsolach. Czy GTA przypadkiem nie jest mocno „tarantinowskie”? No właśnie...

Joe: Mr. Brown, Mr. White, Mr. Blonde, Mr. Blue, Mr. Orange and Mr. Pink.

Pink: Why am I Mr. Pink?

Wreszcie jest. Pierwsza gra bazująca na filmie Quentina Tarantino. Od razu przyznam, że jestem wielkim fanem tego pana. Zwłaszcza jego początkowej twórczości. („Jackie Brown” czy „Kill Bill” to jednak nie to samo co „Wściekłe Psy” i „Pulp Fiction”). Dlatego czekałem na tę grę i walczyłem o nią. Po prostu uwielbiam styl Tarantino, a „Wściekłe Psy” uważane przez niektórych za przegadane, dla mnie są kwintesencją jego twórczości.

Pink: For all I know, you're the rat.

White: For all I know you're the fucking rat!

Pink: All right, now you're using your fucking head!

Dla tych, którzy nie widzieli nigdy filmu (lepiej niech się nie przyznają), krótkie streszczenie fabuły. Mafiozo Joe Cabot wymyśla plan doskonały, idealny napad na sklep jubilerski. Wraz z synem Eddie Cabotem (w tej roli Chris Penn, kapitalny aktor drugiego planu, który zmarł w tym roku) wynajmują sześciu gangsterów, którzy mają się zająć robotą. Gangsterzy wzajemnie się nie znają, a razem tworzą wybuchową mieszankę. Mr. White jest gangsterem dżentelmenem, Mr. Blonde to psychopata pociągający z chęcią za spust, Mr. Pink jest krzykliwym paranoikiem, Mr. Brown gadułą, Mr. Orange nowicjuszem, a Mr. Blue zręcznym staruchem.

Brown: OK, let me tell you what Like a Virgin's about. It's all about this cooze who's a regular fuck machine, I'm talking morning, day, night, afternoon, dick, dick, dick, dick, dick, dick, dick, dick.

Blue: How many dicks is that?

White: A lot.

Co było dalej i czy się udało, dowiecie się, jeśli sięgniecie po film. Bo gra tak naprawdę opowiada to, czego nie było w filmie. W obrazie Tarantino jest mnóstwo retrospekcji, a akcja jest pocięta jak w niemal każdym jego filmie. „Wściekłe Psy” mają też masę niedopowiedzianych wątków. I to postanowili wykorzystać twórcy gry. Pomysł chyba dobry, bo dzięki temu programiści mogli sobie pozwolić na większą swobodę, a także uczynić Reservoir Dogs grą akcji. W filmie przecież akcji było bardzo niewiele.

White: For the past fifteen minutes, you've been droning on about names. Toby. Toby? (Przewraca kartki) Toby? Toby Wong. Toby Wong? Toby Wong. Toby Chung? Fucking Charlie Chan. I got Madonna's big dick coming out of my left ear, and Toby the Jap... I don't know what coming out of my right.

Jaką konwencję wybrali autorzy dla przedstawienia losów „kolorowych” gangsterów? Gros etapów to TPP, pozostałe – pełniące rolę przerywników – to jazda samochodami. Poziomy zostały poukładane jak w filmach Tarantino, więc nie spodziewajcie się jakiegokolwiek chronologii. Po prostu akcja przedstawia nam napad, to, co było przed i po nim. Zaletą Reservoir Dogs jest to, że w ciągu gry wcielamy się we wszystkich gangsterów (choć nie naraz, rzecz jasna!). Jest także całkiem dobry tutorial.

Joe: Now listen up, Mr. Pink. There's two ways we can do this job. My way... or the highway!

Ale i tak większość z tego, czego nauczycie się na treningu, pozostanie bezużyteczna.

Niby to zależy od gracza, jak będzie grał, niby znaczenie ma ranking Psychol/Profesjonalista, lecz nie przywiązywałbym do tego większej wagi. Owszem, możecie grać jak Mr. White, czyli gangster dżentelmen i straszyć zakładnika celując w jego głowę, i policjantów, zmuszając ich do rzucenia pukawek oraz położenia się na glebie. Tak działa Threat System, ale powiedzmy sobie szczerze – kto z graczy będzie marnował czas na branie zakładników, straszenie? Kto wytrzyma bez pociągania za cyngiel? Szczególnie w takiej grze?

Freddy Newandys: I gotta memorize all this? There's over four fucking pages of this shit!

Ja bym nie wytrzymał i pewnie dlatego każdy etap kończyłem z adnotacją Psychol. (Nie, zeby się chwalił...) Cóż, z ręką na sercu przyznaję, że gra jest brutalna, krew leje się gęsto. Oczywiście można by powiedzieć, że takie filmy robi Tarantino, ale to nie do końca prawda. We „Wściekłych Psach” tylko scena, w której Mr. Blonde torturował policjanta, mogła uchodzić za brutalną. Tymczasem w grze krew leje się tak, że w kilku krajach trwa dyskusja nad tym, czy powinno się ją dopuścić do sprzedaży...

Eddie Cabot: If you fucking beat this prick long enough, he'll tell you he started the goddamn Chicago fire, now that don't necessarily make it fucking so!

Arsenał, jaki udostępnili nam autorzy, jest taki sobie. Pistolety, uzi, pistolet maszynowy, shotgun, granaty zawiązane, a nawet policyjna tarcza chroniąca przed pociskami. Wystarczy to jednak do robienia totalnej masakry, bo komputerowi policjanci nie grzeszą inteligencją. Pchają się tak idiotycznie pod lufę, że czasami aż żal się ich robi. Chować się? Zrobić cokolwiek, aby było trudniej trafić? Nie, to nie w stylu policjantów z Reservoir Dogs. W sumie nic dziwnego, biorąc pod uwagę to, że typowy gлина z filmów Tarantino jest spasionym burakiem obżerającym się pączkami. :)



W dzisiejszych czasach konduktor musi być przygotowany na każdą sytuację...

Gra jest mocno przereklamowana i tak naprawdę co najwyżej średnia.

A to za montowanie regenerowanych części!

Hold RMB to lock on to a target. Press LMB to shoot.

Po interwencji kustosza w muzeum ponownie zapadła cisza i spokój.

Blonde: You ever listen to K-Billy's „Super Sounds of the Seventies” weekend? It's my personal favorite.

Większość z czytelników z pewnością kojarzy soundtrack z „Pulp Fiction”. W filmach Tarantino muzyka jest zawsze znakomita (tak, tak... obok płyt z muzyką szwedzkich diabłów na moich półkach stoją także soundtracki do filmów Quentina), a – moim zdaniem – najlepsza jest ta ze „Wściekłych Psów”. I tu doskonała wiadomość, bowiem w grze jest CAŁY soundtrack z filmu. Dzięki temu usłyszeć możecie „Little Green Bag”, „Hooked On A Feeling”, „I Gotcha” czy fantastyczny „Stuck In The Middle With You” (to ten kawałek, przy którym tańczy Michael Madsen i tnie policjanta Marvina Nasha). Michael Madsen zresztą jako jedyny użyczył głosu i wizerunku swojej postaci. Dzięki temu Mr. Blonde mówi jak w filmie, a także trochę go przypomina. Pozostali lektorzy wypadają raczej blado (nie każdy ma głos jak Harvey Keitel czy Tim Roth). Przez grzeczność nie będę się rozpisywał o odgłosach, jakie wydaje broń czy nasze ofiary...

Blonde: Yeah, bam, bam, bam, bam, bam. I told 'em not to touch the alarm, they touched it. If they hadn't done what I told 'em not to do, they'd still be alive.

White: [kiszcząc] My fucking hero.
Blonde: Thanks.
White: That's your excuse for going on a kill-crazy rampage?
Blonde: I don't like alarms, Mr. White.

Grafika, co by tu nie mówić, jest słaba, czasem średnia. Większość poziomów wygląda bardzo sterylnie – jakieś puste korytarze, uliczki. Chyba najładniejszy jest etap, kiedy biegamy po jakichś torach, stacjach czy między wagonami. Przynajmniej stanowi to jakieś urozmaicenie, a i otoczenie jakby ładniejsze. Bardziej kolorowe – hehe. Fatalna jest animacja postaci. Bohater umie tylko kucać, nie podskakuje – co jest tylko dodatkiem do tego jego koślawego poruszania się. To samo przeciwnicy – poruszają się niczym Jerzy Dudek w bramce reprezentacji. Nie wspomnę tu o takich przyjemnostkach, jak chociażby przenikanie przez ściany czy drzwi. Interakcja? No, jeśli zaliczyć do niej kiepskiej jakości dziury w ścianach czy tłukące się szyby, to owszem – jest.

Blonde: Eddie, if you don't stop talking like a bitch, I'm gonna slap you like a bitch.

Ocena, jaką widzicie w stopce, jest tak naprawdę dla fanbojów Quentina Tarantino. Każdy normalny gracz może odjąć jedno lub dwa oczka, bo w sumie jest to gra mocno przereklamowana, by nie rzec – przeciętna. Nawet fenomenalny soundtrack czy parę ciekawych pomysłów, jak chociażby straszanie, nie są w stanie tego zmienić. Wielka szkoda, że tak znakomity film doczekał się takiej adaptacji. Fakt, że mogło być gorzej... dużo gorzej... Ale to nie znaczy, że jest dobrze. Niestety. [CDA]

(*) wszystkie cytaty pochodzą – rzecz jasna – z filmu „Wściekłe Psy”.

Kto jest kim w filmie

Harvey Keitel – Mr. White/Larry Dimmock
Tim Roth – Mr. Orange/Freddy Newandyke
Michael Madsen – Mr. Blonde/Vic Vega
Steve Buscemi – Mr. Pink
Edward Bunker – Mr. Blue
Quentin Tarantino – Mr. Brown
Lawrence Tierney – Joe Cabot
Chris Penn – Eddie Cabot
Kirk Baltz – Marvin Nash



WYPASIONA JAKOŚĆ * ODJECHANE TYTUŁY * MAŁA KASA

NOWA FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW JUŻ 31 SIERPNIA!

TYLKO 19,99 zł



NEVERWINTER NIGHTS

NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANA
GRA RPG
POWRACA!



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
ZŁOTA EDYCJA

ZBIERZ ARMIE
I WYRUSZ NA
SPOTKANIE
NOWEJ
PRZYGODY



WORMS FORTS:
OBLĘŻENIE

WYPRÓBUJ
NOWE
ŚRODKI
NA ROBAKI!



TOCA RACE DRIVER 2

NAJLEPSZA
GRA DLA
FANÓW
WYŚCIGÓW



ALONE IN THE DARK:
KOSZMAR POWRACA

CZY
PRZEŁAMIESZ
GRANICĘ
WŁASNEGO
STRACHU



ŚWIĄTYNIA
PIERWOTNEGO ZŁA

POZNAJ
GREYHAWK,
NAJSTARSZY
ZE ŚWIATÓW
DUNGEONS
& DRAGONS



SOLDIERS:
LUDZIE HONORU

WEŹ UDZIAŁ
W WALKACH
NA FRONTACH
II WOJNY
ŚWIATOWEJ



W SERII eXtra Klasyka neXt ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

Children of the Nile ■ Colin McRae Rally 04 ■ Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre ■ Driver ■ Empire Earth Złota Edycja
Full Spectrum Warrior ■ Gothic ■ Gothic II ■ Heroes of Might and Magic III Złota Edycja ■ I.G.I-2: Covert Strike
Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay ■ Piraci z Karaibów ■ Sąsiedzi z Piekła Rodem 1+2 ■ Silent Storm + Sentinels
SpellForce Złota Edycja ■ The Elder Scrolls III: Morrowind ■ The Punisher ■ The Settlers IV Złota Edycja ■ Tony Hawk's Pro Skater 4
Tribes: Zemsta ■ Worms 3D ■ Warhammer 40,000: Dawn of War ■ Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja

**eXtra
Klasyka**
Gier Komputerowych neXt

300 eXtra NAGRÓD WARTYCH 100 000 ZŁ

9x

BenQ

Monitor LCD BenQ FP73G

- Matryca o rozdzielczości 1280x1024 pikseli
- Kontrast 700:1
- Jasność 300 cd/m2
- Ultra szybki czas reakcji matrycy 6 ms



15x

BenQ C530 – cyfrowy aparat fotograficzny dla każdego

- Matryca 5 megapikseli
- Jasność obiektywu F2.8/4.8
- 3x optyczny zoom, 4x cyfrowy zoom
- Duży, 2,4-calowy wyświetlacz TFT LCD
- Funkcja anti-wstrząsowa



Joybook BenQ P52 – ekstremalna wydajność z technologią mobilną AMD Turion™ 64 X2

- Technologia mobilna AMD Turion 64 X2
- Ekran 15,4", 1280 x 800, czas reakcji 16ms
- Karta grafiki ATI Mobility Radeon 1600 256 MB
- Tuner TV (DVB-T) z pilotem
- SRS 360° surround i SRS True Bass

Podstawowe zalety technologii mobilnej AMD Turion™ 64 X2:

- Zoptymalizowana dla użytkowników notebooków.
- Zgodna ze wszystkimi rozwiązaniami komunikacji bezprzewodowej.
- Wzrost czasu użytkowania baterii do 65%.
- Dwurdzeniowa wydajność pozwala na swobodną obsługę wielozadaniowości.



BenQ x730 stylowy bezprzewodowy zestaw: klawiatura i mysz

- Technologia BenQ X-Structure™
- Nożycowy mechanizm zawieszenia klawiszy
- Możliwość zmiany kąta pochYLENIA klawiatury
- Wygodne podpórki pod dłoń

15x



15x

Dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2 to:

- Realistyczna grafika, wysoka jakość dźwięku oraz wysoka wydajność w grach komputerowych i multimedialach.
- Rozszerzona ochrona antywirusowa (EVP)
- Nowatorska technologia AMD Cool'n'Quiet™
- Technologia HyperTransport™ zwiększająca wydajność systemu
- 128-bitowy kontroler DDR skraca czas dostępu do pamięci.



15x



Karty graficzne z chipsetem ATI

- 1x GC-X1900XTD-VIE3 X1900XTX 512MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
- 2x GC-X1900XTD-VIE3 X1900XT 512MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
- 2x GC-X1900GTD-VID3 X1900GT 256MB/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
- 1x GC-X1800GTD-VID3 X1800GT 256MB DDR3/256bit TV/ Dual DVI/ AVIVO/ PCI-E
- 2x GC-RX1600XTG3-D3 X1600XT 256MB DDR3/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E
- 3x GC-HM1600PG2-D3 X1600PRO 256MB DDR2/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E
- 4x GC-HM13PG2-D3 X1300PRO 256MB DDR2/128bit TV/ Dual link DVI/ PCI-E

Przenośna pamięć FLASH AMD 128 MB Memory Stick

- pamięć USB 2.0 128 MB
- lekka i przenośna



50x

Zestawy startowe SKYPE

- zestaw słuchawkowy zapewniający najwyższą jakość dźwięku podczas połączenia
- 30 bezpłatnych minut na połączenia lokalne



10x ekskluzywnie kolekcjonerskie wydania gier*

50x premierowe gry*

100x kultowe gry z serii Platynowa Kolekcja*

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:



INFORMACJE O KONKURSIE NA EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS

Jak zdobyć nagrody?? To proste, wystarczy tylko:

1. W czasie trwania konkursu kupić trzy dowolnie wybrane gry z serii eXtra Klasyka neXt i zarejestrować je na stronie <http://www.gram.pl/rejestracja>
2. Odpowiedzieć na proste pytanie konkursowe na stronie <http://extraklasyka.gram.pl/konkurs>

Po zakończeniu konkursu wybierzemy najciekawsze odpowiedzi i przyznamy nagrody. Wyniki ogłosimy 06 grudnia 2006 na stronie <http://extraklasyka.gram.pl/konkurs> oraz skontaktujemy się z każdym ze zwycięzców. Co więcej każde trzy kolejne zarejestrowane gry z serii eXtra Klasyka neXt to następna niezależna szansa na wygraną!



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniamy za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

*gry z bieżącej oferty CD Projekt znajdujące się w sprzedaży w dn. 30.11.2006

PRODUCENT: NOVARAMA TECHNOLOGY

DYSTRYBUTOR: FROGSTER INTERACTIVE

WWW.FALLENLORDS.COM

WIN 98/ME/2K/XP

PROCESOR: 1 GHz

RAM: 256 MB

GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | POMYŚL, KTÓRY PRZERÓŚŁ TWÓRCÓW

FALLEN LORDS CONDEMNATION

Fallen Lords: Condemnation to gra trudna do zaszklakowania. Teoretycznie jest to prosta, nieco siermiężna chodzona młocka, jednak znacząco różni się od tych, które miałem sposobność poznać do tej pory.

Daremnie szukać tu jakichkolwiek nawiązań do Rune, Devil May Cry czy Enclave. Widać, że twórcy zapatrzili się na RTS-y i chyba mieli ambitny plan stworzenia hybrydy łączącej elementy strategii z ostrą, bezpardonową rzezią. Co z tego galimatiasu wyszło?

Najstarsza wojna świata

Gra opowiada o najbardziej wyświechtanym konflikcie wszech czasów – dobra ze złem. Rzecz ma miejsce w zaświatach, zaś fabuła kręci się wokół nieustannych starć armii demonów z niebieskimi zastępami. By zaś za nudno nie było, dorzucono jeszcze trzecią stronę konfliktu – martwe dusze (bynajmniej nie te z Gogola), czyli inaczej mówiąc – armię upadłych ludzi, zamieszkujących obecnie coś w rodzaju czyśćca. Naciągane? Jeszcze jak! Pozwolę sobie pominąć szczegóły tej trywialnej historii, niezależnie bowiem od sztyt grubymi nićmi intrygi (a przy okazji infantylnej jak diabli), **wszystko w gruncie rzeczy sprowadza się do ostrej mordowni**. I to bez względu na to, po której stronie konfliktu zdecydujemy się stanąć.

Musicie bowiem wiedzieć, że rozgrywka w Fallen Lords podzielona jest na 3 kampanie

– w zależności od dokonanego wyboru przyjdzie nam walczyć u boku czortów, upadłych ludzi lub aniołów. **Na potrzeby każdej kampanii przygotowano 10 misji**, na tyle rozbudowanych, by nikt nie miał okazji narzekać na nudę. W obrębie poszczególnych questów przyjdzie nam wykonać szereg rozmaitych pomniejszych zadań, jak na przykład odbijanie zajętych obszarów, misje ratunkowe, ochrona VIP-a czy zdobywanie kolejnych punktów na mapie.

Z racji nieco przegiętego poziomu trudności i niedopracowania programu rozgrywka jest na tyle męcząca, że po zaliczeniu pierwszej kampanii miałem już Fallen Lords serdecznie dość. Niestety życie recenzenta nie jest usłane różami. Z konieczności zacząłem mordować dwa pozostałe scenariusze i jak się szybko okazało, dostałem w zasadzie to samo w nieco nowej otocze. A w sumie to nawet i otoczka pozostała bez zmian. **Wszak w każdej kampanii odwiedzamy te same rejony, co gorsza część zadań wygląda toczka w toczkę tak samo** – z tą różnicą, że raz stajemy po jednej, a raz po drugiej stronie barykady. Gdy po raz trzeci



Aaaa-aaa. Stworki dwa.
Szaro-bure obydwu.

Prosta młócka z wielkimi ambicjami...

przyszło mi pomykać dokładnie tą samą ścieżką, by w tym samym miejscu zrobić dokładnie to, co wcześniej, musiałem mocno zacisnąć zęby, by z bezsilnej złości nie zjeść własnej miszki.

W pojedynkę wojny nie wygrasz

W trakcie każdej z kampanii wcielamy się w rozmaite postacie. Zaczynamy zawsze w skórze zwykłego szeregowca, ale z czasem przyjdzie nam objąć inne role, w tym tę najważniejszą – dowódcy. Co ciekawe, często-kroć w trakcie danej misji możemy (a czasem nawet jesteśmy do tego zmuszeni) przełączać się pomiędzy kilkoma grywalnymi bohaterami, co dodaje trochę pieprzu do rozgrywki.

Poza tymi, którzy majątają rozmaitym żelastwem, mamy też postacie parające się magią. Te są szczególnie przydatne w przypadku większych starć, łatwo bowiem mogą podleczyć współtowarzyszy. Nawiasem mówiąc, sposób rzucania czarów jest nieco skopany, bo oparto go na wklepywaniu rozmaitych sekwencji. To, co teoretycznie jest łatwe do opanowania, w ogniu walki okazuje się dość kiepskim rozwiązaniem, bo gdy otacza nas banda zbirów, a my musimy wciskać raz po raz 3 rozmaite klawisze, trzymając jedno-

polecenie. Oczywiście gra pozostaje dalej ostrą mordownią i po ustawieniu naszych podkomendnych nie mamy nic innego do roboty, jak tylko samemu rzucić się w wir bezpardonowej rzezi.

Nie porywa

Założenia rozgrywki, przyznacie sami, całkiem interesujące. Cóż jednak z tego, skoro grywalność z każdą kolejną zaliczoną misją leci na łeb? Trudno jednoznacznie orzec, gdzie tkwi przyczy-

Dobry pomysł, a realizacja kiepska...

na takiego stanu rzeczy. Powodów jest zapewne kilka, przede wszystkim jednak brakuje tu „tego czegoś”, co sprawiłoby, że uruchamiając program, zapomnę na kilka godzin o bożym świecie. Być może zabrzmiało to brutalnie, ale grałem do końca, bo po prostu nie miałem innego wyjścia.

I za uszy nie ciągnie

Wielka szkoda również, że tylko w przypadku niektórych etapów rozgrywkę uzupełnia jakiś ciekawy motyw muzyczny. Jak mniemam, twórcom zależało na epickości walk, ale trudno je za takowe uznać, gdy ścierającym się na ekranie armiom towarzyszą jedynie mizerne jęki i kwęki rannych. A tu przecież, biorąc pod uwagę strony konfliktu, aż prosi się o jakiś doniosły symfoniczny utwór: Tym bardziej żal, że w menu głównym mamy całkiem niezłe skomponowany kawałek, który sprawił, że uruchamiając grę niemal zawsze zwlekałem z wczyciem właściwej rozgrywki.

Podobne motywy pojawiają się i w samej grze, ale dopełniają obrazu jedynie w sporadycznych przypadkach. Gdy walczymy w pojedynkę, jedyne, co dochodzi do naszych uszu, to wściekłe wycie wiatru lub cykanie świerszczy w trawie. Fatalnie, że również żaden z dialogów nie jest czytany przez lektora. Nie to, by były jakoś



To będzie szybki rajd – o ile nie natrafimy na wroga uzbrojonego w Raid.



Zwykły dzień z życia herosa – trzepanie rzuci setkom wrogów.

cznie prawy przycisk myszy, wróg zdąży nas sprowadzić 10 razy do parteru.

To, co najciekawsze

Pora wreszcie wspomnieć o tym, co w *Fallen Lords* najciekawsze. *Bitwy*. Niewiele znajdziemy tu zadań, w których do celu dochodzimy w pojedynkę. Najczęściej mamy pod swoją komendą grupę gotowych na wszystko żołnierzy, a czasem i małą armię. Steruje nimi komputer, ale mamy możliwość wydawania prostych rozkazów (za mną, atakuj dany cel etc.). Zaimplementowany tu system jest prosty i intuicyjny – przypomina nieco ten znany z serii *Brothers in Arms*. Największe pole do popisu mamy oczywiście w przypadku najbardziej spektakularnych bitew, kiedy pod naszym dowództwem jest kilka różnych oddziałów, wtedy bowiem każdej indywidualnej grupie możemy wydać osobne

Równie przeciętnie prezentuje się oprawa gry. Grafika, co widać na załączonych obrazkach, nie powala. Szczególnie brzydko prezentują się etapy rozgrywane na zaśnieżonych stokach. Gdy przywołamy w pamięci boskie widoki z *Obliviona*, a następnie popatrzymy na te rozpałkane tekstury imitujące śnieg w *Fallen Lords*, trudno będzie nam opanować śmiech. Nieco lepiej prezentują się inne plenery (las z niewielką osadą, siedlisko martwych dusz etc.), no ale nie ma się co oszukiwać – na tle ścisłej światowej czołówki dzieło studia Novarama prezentuje się nad wyraz mizernie. Tyle dobrze, że przynajmniej silnik jest dobrze zoptymalizowany. Żadnych wyraźnych chrupnięć nie dało się zauważyć nawet w chwilach największych zadym, a więc wtedy, gdy na ekranie ścierały się całe armie.

szczególnie urodziwe, bo trudno o bardziej patetyczne i nadęte brednie (... jakbym jednego ministra słyszał), ale przez to robi się nam z gry teatr (nie)jednego mima.

Wyrok

Czy warto w ogóle mieć ten tytuł na uwadze? Hmm... Trudne pytanie. Mnie na dłuższą metę gra znudziła, ale niewykluczone, że kto inny będzie się przy niej bawił całkiem niezłe. Jeśli nie kosztowałaby więcej niż 2 dychy, a twoje oczekiwania nie byłyby przesadnie wyśrubowane, możesz dać jej szansę. Prywatnie uważam, że w *Fallen Lords* drzemie całkiem niezły potencjał i gdyby całość doszlifować, okraszyć należytą oprawą audio-video, byłby materiał może nie na hiciora, ale całkiem porządną grę. A tak – mamy przeciętniaka. Na dodatek trochę irytującego, co tu kryć. **ICDA!**

OCENA **5+**

GRYwalność 5
VIDEO 5
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- + rozbudowane misje
- + drobne najeclałości RTS-a
- + 3 strony konfliktu
- + motyw muzyczny w menu

- na dłuższą metę nudna
- mało różnicowane kampanie
- niedziśniesz grafika
- nieco chaotyczne walki

PRODUCENT: FIRAXIS/2K GAMES
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.2KGAMES.COM/CIV4

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1,1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

USAGI | WIELCY WODZOWIE NAJWIĘKSZEJ CYWILIZACJI

SID MEIER'S CIVILIZATION IV WARLORDS

Stało się. Koszmar nieprzespanych nocy powrócił. Znowu będę chodził do pracy śniący i odliczał godziny pozostałe do jej końca, by wreszcie wracać do domu i znów włączać komputer. A wszystko przez pierwszy oficjalny dodatek do Civilization IV – Warlords.

Warlords, jak zdradza już sam tytuł, rezygnuje z pomysłu zwycięstw pokojowych lub kulturalnych dominujących w Civilization IV, wracając do kanonu wykreowanego przez „jedynekę”. Z powrotem w CIVce liczy się tylko wojna, wojna i jeszcze raz wojna.

A tytułowi „Wojewodowie”? Ci to kolejny, wcześniej brakujący rodzaj Wielkich Ludzi, którzy rodzą się w naszej cywilizacji, by pchnąć ją na nowe tory rozwoju. **Wielcy Wodzowie pojawiają się wskutek wojny – po zniszczeniu pewnej licz-**

by jednostek przeciwnika. Każdy z nich może się stać palatynem wiodącym nasze oddziały w bój, zostać naczelnym kwatermistrzem dającym doświadczenie nowym jednostkom czy twórcą szkoły wojskowej, dzięki której sprawniej przebiegać będzie rekrutacja świeżego mięsa armatniego.

Ważnym novum w Civilization IV: Warlords jest zgodny z programowymi wojnami i podbojami system wasalny. Tym, którzy spali na lekcjach historii, podpowiadamy, że system wasalny był filarem feudalizmu – związkiem seniora, oferującego opiekę (także finansową) i wasala, oferującego w zamian swą pomoc (także zbrojną). Podobnie jest tutaj. Po zhołdowaniu wrogiej cywilizacji mamy wgląd w jej miasta, możemy podróżować po jej terytoriach i korzystać z jej surowców. Wszystko to jednak ma swoją cenę (dosłownie) – obecność lennika powoduje, że nasz skarbiec szybko zaczyna świecić pustkami.

ańcy, Osmanowie (Turcy, znaczy się), Wikingowie i Zulusi – naturalnie wraz ze swymi własnymi przywódcami. (Prócz nich jednak pojawili się także nowi przywódcy istniejących już wcześniej sił, jak Oktawian August czy Józef Stalin.) Dodatkowo każda z cywilizacji ma swoją unikatową jednostkę, a od momentu dodatku także unikalny budynek. Co więcej, często te budynki są naprawdę „wypasione” (tak jak angielskie banki), dzięki czemu cała cywilizacja od razu staje się bardziej doceniana. I tak, Aztekowie mogą stawiać kamienie ofiarne, Arabowie – medresę, a Chińczycy – pawilon.

Pojawiły się także trzy nowe, choć antyczne, cuda świata: Wielki Uniwersytet Sankore, Świątynia Artemidy i Wielki Mur. I choć przydatność pierwszych dwóch cudów może nie jest zbyt porażająca, tak Wielki Mur jest bardzo użyteczny. Dzięki niemu barbarzyńcy nie mają wstępu do naszej cywilizacji, a dodatkowo wszystkie bitwy rozgrywane się na naszym terytorium podwajają punkty Wielkich Wodzów. No i jak to wygląda na planszy – majestatyczny wielki mur oddzielający naszą cywilizację od innych. Serce rośnie!

Chodźmy coś zniszczyć!

Co jednak przynosi największą frajdę, to scenariusze wbudowane w grę. Do wyboru scenarzyści oddali nam 8 gotowych, zróżnicowanych misji polegających przede wszystkim na prowadzeniu kampanii wojennych. Mamy tutaj m.in. zjednoczenie Chin w piątym wieku przed naszą erą, udział w wojnie peloponeskiej, tournée wikingów po Europie czy podbój świata przez Czyngis-chana. Każdy ze scenariuszy oferuje nam też unikalne technologie, jednostki i budynki. I tak, grając wikingami otrzymujemy do swojej dyspozycji drakkary oraz berserkerów, a biorąc udział w greckiej zadymie otrzymujemy misjonarzy helleńskich, hoplitów, falangę, a budować możemy dla przykładu agorę,

Wikingowie nie znają pojęcia strachu!

Warlords, jak na dodatek do Civilization przystało, poszerza liczbę dostępnych cywilizacji o kolejną bojową szóstkę. To Kartagińczycy, Celtowie, Kore-





RECENZJE

czyli ichni rynek. I tutaj panowie twórcy mają drobny minus ze znajomości historii. Otóż agora to przede wszystkim miejsce wymiany myśli, później dopiero targowisko. Podobnie z rosyjskim Mauzoleum.

Alternatywy 2

Interesującą niespodziankę stanowią dwa scenariusze alternatywne. Pierwszy z nich to Znaki, gdzie Brytania i Francja walczą o panowanie nad Ameryką Północną. Najciekawsze są w nim jednak elementy mistyczne, jak choćby boscy emisariusze. Drugi to Barbarzyńcy – kampania, w których zamiast tworzyć cywilizację, niszczymy je. W tym celu werbujemy hordę barbarzyńców i za jej

pomocą równamy wszystko z ziemią. Jednostki możemy rekrutować także w trakcie trwania scenariusza – wystarczy zrabować odpowiednią ilość złota. Inaczej mówiąc – jeżeli znudzimy się budowaniem i będziemy chcieli odpocząć, możemy to zrobić tutaj.

Przykład ewolucji doskonałej

I tak naprawdę to (aż) wszystko, co oferuje nam ten dodatek. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że twórcy Warlords mieli bardzo trudne zadanie do wykonania. Stworzyć do-

datek do podstawki, która oferowała graczom właściwie wszystko – od dobrego AI, przez dużą liczbę cywilizacji do wyboru oraz możliwości zwycięstw poprzez grę w multiplayerze. W takich przypadkach można skorygować drobne usterki (jeszcze lepsze AI komputera) oraz dodać kilka nowych rzeczy (cywilizacje, cuda świata, budynki specjalne, Wodzowie Wojny). Ciekawe tylko, co Firaxis zaproponuje nam w kolejnym dodatku? Może przeniesie nas do świata fantasy albo doda Polskę do grupy państw? Wtedy w ciemno będę gotowy dać dziesiątkę, a póki co ograniczę się do ósemki. Z plusikiem na zachętę. (CDA)



VIFON

**i masz wszystko
w zupie...**



Zabij lub zgiń. Najnowsza gra z serii Battlefield jest tak samo wciągająca i dynamiczna jak poprzednie wersje, a poza tym zawiera nowy tryb gry: Tytan. Tytan to statek-matka, który unosi się wysoko ponad polem bitwy i ostrzela ją. Aby go unieszkodliwić, potrzebne jest zorganizowane działanie taktyczne: trzeba go nieustannie ostrzeliwać z dołu jednocześnie odpierając atak wrogich oddziałów, a następnie dostać się na pokład i zniszczyć reaktor.

WEJDŹ NA POKŁAD TYTANA

Walka wręcz na pokładzie Tytana, czy to z pomocą przyjaciół, członków klanu, czy nowo poznanych towarzyszy, pozwoli sprawdzić umiejętności bojowe - zbierz oddział, ukryj swoje miejsce odradzania, broń zapasów zdrowia i amunicji. "Zażarta walka na pokładzie Tytana to zupełnie nowy element gry - 32 graczy walczących w korytarzach statku to niesamowita sprawa", emocjonuje się jeden z producentów, Marcus, który właśnie skończył jeden z dwóch odbywających się codziennie testów gry. To właśnie dzięki takiemu wielokrotnemu odgrywaniu gry, jej twórcy mogą dopracować wszystkie szczegóły i zapewnić idealną równowagę, dzięki czemu niezależnie od wyposażenia oddziałów, każdy ma szansę. I właśnie dlatego nikt już nie toczy wojen w stylu DICE.

BATTLEFIELD 2142
W SPRZEDAŻY OD 13 PAŹDZIERNIKA



"Chcieliśmy, aby gracze poczuli, że znajdują się w przyszłości, ale mieli do dyspozycji rozpoznawalną broń" - mówi producent Jamil, wyjaśniając, dlaczego zdecydowano się zachować znane pojazdy i broń. Wybór ten podjął cały zespół po obejrzeniu wszystkich możliwych filmów SF - Battlefield 2142™ od początku miała rozgrywać się w przestrzeni kosmicznej, zanim jeszcze producenci DICE uznali, że umieszczenie akcji na Ziemi będzie najlepszym rozwiązaniem. "We wszystkim co robimy, celem nadrzędnym jest grywalność" - przypomina Jamil.

WOJENNY ARSENAŁ PRZYSZŁOŚCI

Zachowano zatem obsypane nagrodami tradycyjne elementy Battlefield, nie rezygnując jednak z wprowadzenia supernowoczesnej broni - w tej edycji napotkasz inteligentne miny, które przyczepiają się do pojazdów, zdalnie sterowaną broń powietrzną osłaniającą tyły oddziału oraz wypróbowany arsenał unowocześniony tak, by sprawdził się w kolejnym stuleciu. Są też nowe wozy bojowe... wystarczy powiedzieć, że nie łatwo będzie zapomnieć pierwszego spotkania z ośmiometrowym Battle Walkerem.



Gra w polskiej wersji językowej z napisami

www.ea.pl

PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
DYSTRYBUTOR: TAKE 2/CENEGA
CENA: 59,90 zł
WWW.DUNGEONSIEGE.COM

WIN XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | O JEDEN DODATEK ZA DALEKO?

DUNGEON SIEGE II BROKEN WORLD

Pierwszy DS rządził! Mimo że na dobrą sprawę był to tylko klon Diabła w 3D z niemal nieistniejącym rozwojem postaci i banalną fabułą, miał to coś, co sprawiało, że nie można się było od niego oderwać. To samo było z dodatkiem. Z drugą częścią było już jakby gorzej. To samo jest z dodatkiem.

A nawet „to samo, ale bardziej”. Bo jeśli np. chodzi o wygląd, jest średnio. Choć minął niby tylko rok, engine mocno się zestarzał, a choć i w „dwójce” nie mieliśmy wcale do czynienia ze szczytem osiągnięć programistycznych. Tam sytuację ratowały jednak bardzo dobrze przygotowane mapy, czego w dodatku zabrakło – owszem, mapy nowe są, ale sprawiają wrażenie... średnie. Że się powtarzam? Cóż, dokładnie takie samo uczucie sprawia oprawa dodatku, więc wybaczenie, jeśli zbyt mocno wczułem się w klimat opisywanej gry.

Sytuację psuje dodatkowo to, co było wielką zaletą wcześniejszych (no dobra, niech będzie, że tylko „jedynek”) DS-ów – możliwość swobodnego operowania kamerą. Bo choć z daleka wszystkie te efekty zaklęć i wymieniane ciosy prezentują się jeszcze całkiem niezłe, podobnie jak i dość gęsta roślinność, to już z bliska... aż sam zacząłem się zastanawiać, jak mi się mogło to wcześniej podobać. Szczegółowość postaci jest też niestety mocno średnia i to nawet jak na standardy h&s, bo do FPS-ów (czy nawet znacznie bliższych DS-owi MMORPG-ów) nie ma jej w ogóle co porównywać.

A żeby już zupełnie programistów dobić, dodam jeszcze, że gra wcale za dobrze nie chodzi, bo nieco ponad 10 FPS-ów na sprzęcie lepszym od zalecanego (fakt, że przy maksymalnych detalach i rozdzielczości, ale ta ostatnia to jedynie 1280 x 1024... halo, pobudka, mamy końcówkę 2006!) powodem do dumy być nie może.

Fabula, że dech zapiera...

Niewiele lepiej jest, jeśli chodzi o stronę fabularną. Zdradzać szczegółów nie będę, bo a nuż ktoś uzna, że popelniam w ten sposób niewybaczalną zbrodnię przeciwko... no, cze-



» Ciachu, ciachu, chlachu chlachu, wytniem wrogów siedemnastu...



» Chyba mam chorobę morską...

mukolwiek. Nie da się jednak ukryć, że choć teoretycznie jakąś tam fabułę dodatek ma, w praktyce cała ta „fabularność” sprowadza się do odwiedzenia wszystkich gości (i gościówek) z żółtymi wykrzyknikami nad głową, przeczytania, co tam mają do powiedzenia, by w nagrodę dostać questa. Jego opis ładuje – rzecz jasna – w dzienniku, dzięki czemu nie trzeba się ich gadaninie zbyt przysłuchiwać. Że takie podejście to zbrodnia na dobrym RPG-u? O przepraszam, **questy sprowadzają się i tak do eksterminacji kolejnych zastępów wrogów**, więc całe to gadanie można sobie bez zbyteńnego żalu podarować. W końcu i tak chodzi o zdobycie kolejnych poziomów doświadczenia i lepszych przedmiotów, a nie przeżycie katharsis.

Skoro już jednak przy fabule jesteśmy, kilka słów o długości gry. **Główny quest zajmuje około 10 godzin** (a żeby nikt się nie zgubił, do następnego jego etapu zawsze prowadzi duża żółta strzałka), a zadania poboczne wykonywane przy okazji – **kolejne pięć godzin**. W sumie daje to godzin piętnaście, z czego zdecydowana większość przypada na podróż w kierunku żółtej strzałki i ciągłą walkę. OK, właśnie ona była główną zaletą „jedynek”, a w dodatku, podobnie jak i w „dwójce”, można włączyć AI znane z „jedynek”, dzięki czemu naszych czterech śmiarków będzie walczyło niemal bez naszej interwencji. I super (bo wbrew pozorom wyłączenie AI wcale nie sprawia, że walczy się łatwiej – brakuje bowiem automatycz-



» Tak zwana siege'aninka.



Na tego wroga tarcza nie starcza!



nej pauzy tudzież podziału na tury, który pozwoliłby na nieco bardziej taktyczne podejście do tematu „eksterminacji wrogów”), problem tylko w tym, że **jakoś średnio to wszystko interesujące.**

OK, wrogowie są dość ciężcy, zwłaszcza jeśli korzystamy z jednej z postaci przygotowanych przez twórców (poziom 39, jednak przedmioty i zaklęcia takie sobie), ale jakoś zamiast motywacji powoduje to jedynie... nie, nawet nie frustrację, bo dzięki możliwości dobrania sobie trójki kompanów daje się te walki wygrać – raczej znużenie. Bo na pełnym AI walki nadal toczą się same, zaś po jego wyłączeniu mamy wprowadzić więcej do roboty, ale ciągle pacanie w spację (czytaj: włączanie aktywnej pauzy) wcale lepsze nie jest. Tym bardziej że bossowie (z takimi naprawdę bossowatymi spotykamy się na koniec każdego z trzech etapów) dysponują takimi atakami, że bez ciągłego pacania pokonać się ich nie da. Super... Zwłaszcza gdy trzeba się po raz kolejny wskrzeszać, bo pacnęło się tę spację o ułamek sekundy za późno...

Gdzie nie spojrzeć, tam nowości...

OK, niewiele lepiej było w samej „dwójce”, a tutaj mamy między innymi cztery zamiast dwóch zaklęć, które AI będzie samo rzucało, do tego nowe zaklęcia i ataki specjalne przygotowane nie tylko dla dwóch nowych postaci – Fist of Stone oraz Blood Assassin – dodatek daje zresztą znacznie lepsze możliwości wszystkim postaciom dwuklasowym. Jeśli do tego dodać możliwość zagrania krasnoludem... cóż, fan DSII będzie pewnie wniebowzięty, tym

bardziej że można zarówno przechodzić dodatek postaciami z „dwójki” (konwertowane są one wraz całym ekwipunkiem), jak i przejść jeszcze raz podstawkę, ale tym razem korzystając z nowej rasy, profesji czy umiejętności.

I super – tyle tylko, że jeśli ktoś fanem nie jest, opcje te będą dla niego średnio interesujące... I nie zmieni tego nawet możliwość podróżowania w pięć osób (ale tylko na wyższym poziomie trudności, dostępnym – jak w „jedyńce” – dla bardziej doświadczonych postaci) czy dwa nowe „zwierzaki” pociągowe. Bo zmiany te są bardzo kosmetyczne...

Dla fanów only

I nie chodzi tu nawet o fakt, że trzeba mieć „dwójkę”, by móc zagrać w dodatek. Zmiany przez niego oferowane są bowiem tak niewielkie, że mogą skusić tylko największych miłośników „dwójczki”. Reszta może go sobie spokojnie darować, a zaoszczędzony w ten sposób czas przeznaczyć... choćby na nadal świetną „jedyńkę”. [CDA]



OSTATNI BASTION

2 PAŹDZIERNIKA NA DVD

PRODUCENT: KHEOPS STUDIO
DYSTRYBUTOR: DREAMCATCHER
WWW.KHEOPS-STUDIO.COM

WIN XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EGM | IS IT SAFE?

SAFECRACKER

Niez mordowani programiści z Kheops Studio przedstawiają nam grę Safecracker. A ponieważ na rynku gier przygodowych nastała aktualnie posucha, postanowiłem przybliżyć ich miłośnikom ostatni produkt, choć nie da się ukryć, że dość daleko odbiega on od ideału.

Ale – jak powiadają Rosjanie, na bezpatu i (!) słowikiem. Od razu jednak należy ostrzec czytelników i graczy, że omawiany produkt zaadresowany jest do ludzi wyjątkowo odpornych na nudę, cierpliwych jak buddyjski mnich i pomysłowych jak chiński rzeźbiarz zajmujący się ozdabianiem ziarnka ryżu wszystkimi pozycjami Kamasutry.

Is it safe?

Fabula gry Safecracker jest prosta jak stylisko łopaty. Tajemniczy miliarder, Duncan W. Adams, znika z horyzontu zdarzeń (i oczu swoich krewnych), nie pozostawiając testamentu. Zaniepokojona rodzina wynajmuje włamywacza najwyższej klasy, żeby odszukał testament ukryty niechybnie gdzieś w pałacyku ekscentryka. Owym włamywaczem znamym z tego, że rozgryzał najtwardsze orzechy, jesteś ty. Adams miał osobliwe hobby – interesował się skrytkami i rozmaitymi sejfami. Nie ulega wątpliwości, że swój testament ukrył gdzieś w domu zamienionym w istne muzeum sejfów. Seify są dość nietypowe – od otwieranych elektronicznie po ustawieniu pewnej sekwencji liczbowej na panelu kontrolnym po rozmaite igrzyska piekielne łamigłówek mechanicznych. Nasz bohater dostaje klucze do rezydencji Adamsa i zostaje w niej sam na sam z tajemnicą.

Zagadka wewnątrz tajemnicy

I to już właściwie wszystko. Gra jest jednym ciągiem kolejnych piekielnie trudnych do rozwiązania zagadek. Animacje są bardzo ubogie (co nie znaczy, że kiepsko zrobione). Pod względem trudności problemów postawiłbym ją (grę) na jednym poziomie z produktami Detalionu, takimi jak Chameleon czy Sentinel, tamte jednak były pięknymi grami w środowisku 3D. Grę skonstruowano według systemu „węzłów”, co było może odkryciem z pięć lat temu, ale teraz nikogo nie wzruszy. Hic transit gloria mundi (czy raczej „mundial”?).

Storylizacja

Graficznie produkt przedstawia się nieźle, ale bywałem już (grając w rozmaite gry fabularne) w miejscach o większym przepychu. Całość jest sterylna jak szpitalny nocnik. Naszemu

bohaterowi nic nie grozi – Duncan W. nie był człowiekiem krwiożerczym i do żadnego seifu nie wstawił jadowitego skorpiona czy fiołki z nitrogliceryną. Po całym domu porozsiewał też wskazówki i podpowiedzi dotyczące sposobów otwierania sejfów – co prawda, nie wszystkich. Seify mechaniczne, które trzeba otworzyć, przesuwając jakieś płytki lub układając je w pewien wzór; są pięknymi łamigłówkami – choć w kilku miejscach gotów byłem odgryźć sobie kciuk ze złości. Piękno konstrukcji podziwiałem potem. Aby się uporać z zagadkami, trzeba mieć spostrzegawczość i zdolność kojarzenia, które byłyby zawstydziły Sherlocka Holmesa; godzi się też zauważyć, że wskazówki Adamsa znajdziecie w dość nieoczekiwanych miejscach.

Słuchaj, dziewczeczko...

Poruszaniu się po dworku stukniętego naciarza towarzyszy dyskretna, podkreślająca nastroj muzyka skomponowana i nagrana przez niezłych speców – ale też nie da się o niej po-

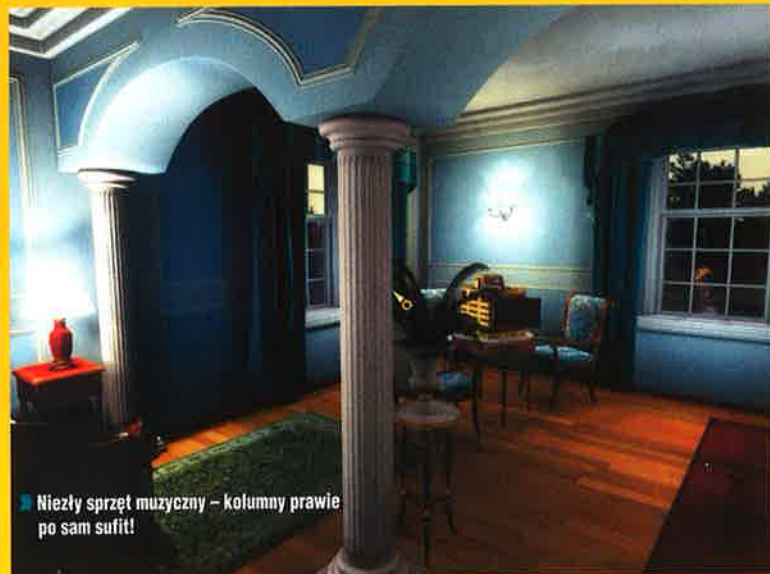
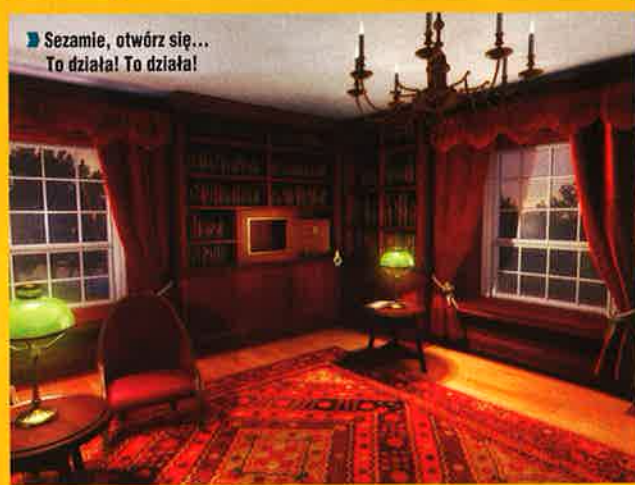
wiedzieć, że powoduje drżenie kolan. I nie zostaje w pamięci po ukończeniu gry – co może jest i zaletą, bo gdyby każda gra miała „czepliwą” ilustrację muzyczną, gracz chodziłby i brzęczał jak katarzynka.

Gra ma opcję wyświetlania napisów (choć nie ma ich tu zbyt wiele), można ją też w dowolnym momencie zapisać. Dialogów nie ma w ogóle – bohater jest w końcu sam w pustym dworku i ani razu nie widzimy jego twarzy (co jest dość dziwne, bo jego gęba powinna się pokazać choćby w lustrze).

...czy ja wiem?

W sumie powiedziałbym tak. Serdecznie grę odradzam graczom niedoświadczonym lub tym, co nie lubią łamać sobie niepotrzebnie głowy. A i reszcie bym specjalnie nie polecał. [CDA]

Sezanie, otwórz się...
To działa! To działa!



OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 5
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

niebanalna konstrukcja zagadek

kiepska grywalność
niezbyt liczne lokacje
brak ciekawych animacji



CZY SŁYSZYSZ TUPOT MAŁYCH NÓŻEK?

PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.JUSTCAUSEGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
11/2006

HUT SĘDZIMIR | VAMANOS A SAN ESPIRITO!

JUST CAUSE™

Senoras y senores. Bienvenido! Estoy Rico Rodriguez, a to jest mój świat. Mam tu piaszczyste plaże, tropikalny klimat, piękne kobiety oraz drinki z parasolką. A do tego taki arsenał, że w każdej chwili mógłbym to wszystko wysadzić w powietrze. I to właśnie zamierzam zrobić. W imię rewolucji, towarzysze!

Gdzieś tu, u góry strony, w miejscu, w którym określamy zazwyczaj gatunek reprezentowany przez recenzowaną grę, wpisane jest słowo „akcja”. Bo Just Cause to gra akcji – są tu pościgi, strzelaniny, wybuchy i sporo emocji. W pewnym sensie jest to jednak również gra RPG w tym najbardziej dosłownym znaczeniu, w którym erpegi to produkcje, gdzie gracze wcielają się w rolę, wchodzą w fikcyjnych bohaterów i przez jakiś czas żyją ich życiem. Nie są do tego potrzebne statystyki, poziomy doświadczenia, ekspeki zdobywane za zabijanie potworów – wystarczy klimat, który wciąga w świat gry, oraz bohater, którym chce się być. Just Cause ma obie te rzeczy – a poza tym jeszcze kilka innych całkiem mocnych atutów.

El Presidente musi odejść

Główny bohater gry stworzonej przez Szwedów z Avalanche Studios to Rico Rodriguez – tajny agent powiązany z amerykańskimi służbami wywiadowczymi CIA. Przybywa na tropikalną wyspę San Esperito z misją, którą wykonać może tylko on. Trzeba obalić generała Salvadora Mendozę (on sam każe się nazywać El Presidente), przywódcę wojskowej junty, dyktatora, który gnębi mieszkańców wyspy. Operacja musi jednak być dyskretna, nikt nie może połączyć CIA i Amerykanów z tak makiawelicznymi zadaniami. Rico przylatuje na miejsce na pokładzie samolotu transportowego, na spadochronie dostaje się do strefy rzutu, w której ma się spotkać ze swoim kontaktem operacyjnym Sheldonem, ale trafia... w sam środek strzelaniny.

Po wylądowaniu na plaży Rico z zimną krwią rozprawia się z kilkunastoma żołnierzami reżimu, po czym wskakuje na pakę samochodu prowadzonego przez Sheldona, by podczas szaleńczej ucieczki zniszczyć kilka dźipów i dwa helikoptery. Kiedy pościg jest już tak liczny, że wydaje się, iż nie ma ucieczki, z odsieczą nadciąga lotnictwo, bombami gwarantując bezpieczeństwo agentom. Tak zaczyna się akcja Just Cause – akcja, która na dobrą sprawę może od tej chwili trwać nieprzerwanie.

Helikopterem na miejsce akcji

Cała gra skonstruowana jest tak, by jak najmniej rzeczy dzieliło graczy od nieustannej akcji, kolejnych strzelanin i okazji do puszczenia czegoś z dymem. Kiedy skończy się jedna misja, można wezwać transport lotniczy, który w kilka sekund transportuje bohatera tam, gdzie pozna cele kolejnego zadania. Gdy Rico dowie się już, jakie to kolejne i na pierwszy rzut oka zupełnie niewykonalne zlecenie czeka go w najbliższej przyszłości, wystarczy się tylko rozejrzeć, by tuż obok miejsca briefingu znaleźć pojazd najbardziej nadający się do tego, aby dotrzeć nim szybko i sprawnie prosto do celu. Pewnie także skrzynkę z amunicją lub nową pulkawkę idealną do wykonania mokrej roboty.

JUST CAUSE



Ciekawe, jaką ma taryfę?

Sądząc z efektów, to
gość ma niezłą rurę.

RECENZJE

Każdemu normalnemu facetowi, niezależnie od wieku, Just Cause sprawi nie lada fajkę.



Rico i laski

W Just Cause nie mogło zabraknąć seksownych kobiet – skoro Rico Rodriguez jest latynoskim loverem, musi mieć przecież obiekt podbojów. Trzy dziewczyny, z którymi bohater flirtuje, to Immaculada Palmiera, żona narkotykowego barona; Kane, agentka CIA wraz z Sheldonem oferująca mu wsparcie na wyspie San Espirito, oraz Esperanza Caramicas, siostra przywódcy rewolucjonistów. Wszystkie panie są piękne, ale i bardzo niebezpieczne – czy Rico sobie z nimi poradzi? To zależy też od ciebie...

Jeśli trzeba, helikopter CIA przywiezie we wskazane miejsce inny środek transportu – taka jest potęga pieniędzy amerykańskich podatników. Wykonanie większości misji zajmuje między kwadrans a trzydziestoma minutami, dzięki takiej konstrukcji rozgrywki możesz włączyć Just Cause nawet wtedy, gdy twój wolny czas ograniczony jest do minimum – wczytujesz grę, wykonujesz zadanie nie

tracąc czasu na dojazdy, przesiadki i stanie w korkach, wreszcie fruniesz bezpiecznie do bazy, by zapisać stan gry. Potem wyłączasz komputer i otwierasz drzwi swojej dziewczynie z pokerowym wyrazem twarzy,

w żaden sposób nie zdradzając, że przed chwilą posłałeś do wszystkich diabłów setkę policjantów służących Mendozie.

Zadanie wykonane!

Jeśli jeszcze nie jest to oczywiste i nie wynika jasno z towarzyszących tej recenzji screenów, Just Cause to klon Grand Theft Auto – biorąc pod uwagę skalę gry, wypowiedź powyższą można uważać za przybliżenie, przyrównując grę Szwedów do GTA: San Andreas. Kamera pokazuje akcję i bohatera w trybie TPP, zadaniem gracza jest zbieranie kolejnych zleceń od NPC-ów rozrzuconych po mapie (dość sporej – obszar gry to nieco ponad 1000 kilometrów kwadratowych), a następnie wykonywanie otrzymanych zadań, głównie metodą „seria w bebechy, rakietą w bak”.

Zleceniodawcy to głównie Sheldon i jego beczelna koleżanka Kane (jej niewyparzony język tłumaczy fakt, że niegdyś Rico wykorzystał ją tak, jak potrafił to tylko 100% latino lovers), Caramicas – przywódca demokratycznej (ekhm...) partyzantki, boss narkotykowego kartelu Rioja oraz kilka mniej istotnych dla fabuły postaci. Misje, jakie zlecają, początkowo zdają się nie odbiegać od schematu „pojeźdź na miejsce – zabij wszystkich – wróć w jednym kawałku”, wraz z rozwojem akcji jednak stają się coraz ciekawsze i bardziej pomysłowe. Czasem trzeba kogoś ochrańać, czasem dostarczyć jakiś towar na miejsce, kiedy indziej puścić z dymem plantację kokainy. Normalne sprawy, jakimi na tropikalnych wysepkach zajmują się tajni agenci.

Karabiny w rękach ludu

Poza misjami tworzącymi główny wątek fabularny gra oferuje sporo zadań pobocznych. Wyspa San Espirito podzielona jest na ponad trzydzieści prowincji, na każdą

No cóż, Poldek też ciężko
przyśpiesza i topornie się
prowadzi.

z nich przypada średnio jedna misja istotna dla przebiegu fabuły oraz trzy-cztery zadania dodatkowe. Mogą to być wyścigi, pomoc partyzantom w przejmowaniu kontroli nad kolejnymi prowincjami, szybkie robótki na boku dla kartelu Rioja. Idąc śladem GTA twórcy dodali do swojej produkcji również kilka zadań bonusowych, ciągnących się przez całą grę, np. poszukiwania paczek zawierających lek na potencję stosowany przez generałów posłusznych Mendozie (to taki żarcik).

Sporo frajdy daje współpraca z partyzantami przy zdobywaniu prowincji – by rebelianci mogli przejąć nad nią władzę, trzeba ją w pierwszej kolejności zdestabilizować, wszczynając rozruchy w wioskach i miasteczkach. Po aktywowaniu jednej z takich misji na ulicach osady czy miasta zaczyna się prawdziwa wojna – partyzanci wymieniają ogień z żołnierzami i policją, na miejsce walki przyjeżdżają helikoptery i ciężki sprzęt zmechanizowany, a Rico musi w tym chaosie przeżyć, siać jak największe zniszczenie, a wreszcie dotrzeć do flagi Mendozy i podmienić ją na banderę rebeliantów. Miodzio!!!

Last Action Hero...

Zróżnicowanie i duża liczba misji, ogrom obszaru wykreowanego w grze, bardzo porządna oprawa graficzna (o tym za chwilę), łatwość prowadzenia rozgrywki oraz dużo tego, co trudno ująć w słowa. Inne niż miodność i grywalność – wszystko to sprawia, że po zainwestowaniu w Just Cause pierwszych kilkunastu, góra kilkudziesięciu minut naprawdę trudno oderwać się od monitora. Ta gra sprawia, że na twarzy mimowolnie pojawia się szeroki uśmiech.





komiksowo przerysowanej konwencji całej gry, jednocześnie budząc sympatię. Każdy normalny facet od czasu do czasu marzy, by być takim latyno Jamesem Bondem, któremu wszystko wychodzi, z podrywaniem egzotycznych piękności włącznie – tak jak każdy zapytany o to stanowczo zaprzeczy. Just Cause daje przez chwilę okazję pobawić się w superagenta, a przy tym zrobić to w atmosferze na tyle dowcipnej i frywolnej, że w razie jakby ktoś pytał, można się bez zmrążenia oka zarzekać, że to wszystko dla picu. Wniosek? Każdemu normalnemu facetowi, niezależnie od wieku, Just Cause sprawi nie lada frajdę.

Liczba klatek spada

W tym tropikalnym rajku są jednak rzeczy, które – niestety – psują sielankowy obraz. Just Cause zachwyca od strony technicznej (engine graficzny mógłby śmiało konkurować z tym zastosowanym w niedawnym Oblivionie; robi dziś takie wrażenie jak Far Cry w dniu premiery), z drugiej zaś – denerwuje fuszer-

kami, których natura również leży gdzieś w technikaliach. Animacje głównego bohatera bywają nieciekawe i rwą się (nasz redakcyjny Gem narzeka też, że Rico, szczególnie bez broni, chodzi tak, jakby miał granat w... spodniach).

Całkowicie nieudane – lub zwyczajnie ich nie ma – są animacje przejścia z jednego sposobu poruszania się w drugi. Przykładem może tu być np. przejście z fazy lotu na spadochronie do normalnego biegu po wylądowaniu – animacja zetknięcia się z ziemią właściwie nie istnieje. Zdarza się – dość często – że spada liczba wyświetlanych klatek, wtedy gra albo zauważalnie skacze (rzadziej), albo nienaturalnie zwalnia. Na jednym komputerze testowym mieliśmy kłopoty z dźwiękiem – motywy muzyczne zaciągały się, podobnie zresztą jak i kwestie dialogowe wygłaszane, czy raczej wykrzykiwane, przez żołnierzy albo inne postaci znajdujące się akurat w pobliżu (krótki, kilkusekundowy fragment dźwięku jest wtedy odtwarzany w kółko kilka razy). Gwoli spr-

W egzotycznych, tropikalnych lokacjach, pięknie wyrenderowanych przez silnik o nazwie Avalanche, dodatkowo przy akompaniowaniu pocisków z hałasem opuszczających magazynki i eksplozji z hukiem wstrząsających okolicą wykonujesz najbardziej szalone, niemożliwe zadania. To wirtualna rozwałka, interaktywne kino akcji, w którym z powodzeniem mógłby wystąpić Gubernator Terminator czy Steven „molestatorka” Seagal. Nawet te wielkie osobowości srebrnego ekranu, jak najbardziej godne szacunku i uznania (to na wszelki wypadek, gdyby przypadkiem Arnie czytał w Kalifornii CD-Action), nie sprawdziłyby się w tej roli równie dobrze jak Rico...

...Rico Rodriguez

Postać głównego bohatera gry wymyślona jest wyjątkowo dobrze. To latynoski agent CIA, przystojniak z kwadratową szczęką, czarnymi włosami zaczesanymi na żel oraz płomiennym spojrzeniem, które kruszy serca co bardziej niewinnych niewiast – postać, przy której łatwo o przesadną powagę (wtedy jednak wyszedłby na bufona) lub zbyt dużą ironię (ale wtedy byłby zwykłym dupkiem). Scenarzyści pracujący dla Avalanche jednak znaleźli złoty środek i Rico Rodriguez jest w grze przedstawiany z wystarczająco dużym dystansem, by była to postać pasująca do całkiem lekkiej,



Na celowniku przeciwnicy Rico tracą kontrolę nad sobą... I nad gazami.

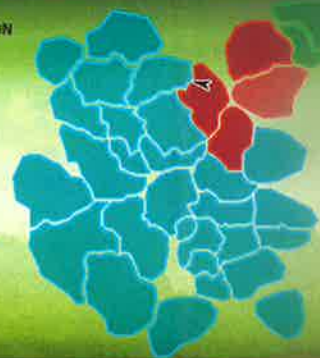
PDA | POLITICAL MAP

PROVINCE INFORMATION

NAME:
Provincia de Rio Negro

STATUS:
Unstable

PROVINCE CONTROL



Kto rządzi na wyspie?

Niezależnie od głównego wątku fabularnego Rico może pomóc rewolucjonistom dowodzonym przez Caramicassę przejąć kontrolę nad prowincjami, na jakie podzielona jest wyspa San Espirito. Progress w tym pobocznym zadaniu można śledzić na specjalnej mapce pokazującej, które prowincje są pod władzą Mendosy, które zostały już odbite, a w których sytuacja jest niestabilna. W prowincjach kontrolowanych przez jedną lub drugą frakcję jest dość spokojnie (dodatkowo w tych należących do rebelii Rico może liczyć na bezpieczne kryjówki, w których zapisze grę lub uzupełni amunicję) – w tych niestabilnych zdarza się natomiast, że jadąc spokojnie drogą wpadnie nagle w sam środek strzelaniny między wojskami rządowymi a partyzantką. To kolejny z elementów gry, który buduje jej fantastyczny klimat.

Wybory w łście latynoskim stylu.

BONUS - Ammo Depot Destroyed

Cała gra skonstruowana jest tak, by jak najmniej rzeczy dzieliło graczy od nieustannej akcji, kolejnych strzelanin i okazji do puszczania czegoś z dymem.

wiedliwości trzeba dodać, że podobna niechlujność kodu cechowała również gry z serii GTA, na których Just Cause jest przecież wzorowane – może to typowe bolączki podobnych produkcji?

Oferta last minute

Porównanie z cyklem GTA Just Cause wytrzymuje całkiem nieźle – między innymi także dlatego, że oprawa graficzna szwedzkiej produkcji zostawia gry Rockstar Games daleko w tyle. Just Cause wygląda naprawdę uroczo, szczególnie dobrze wykonane są krajobrazy i takie elementy środowiska, jak: woda, chmury, promienie słoneczne. Screeny ściągnięte z Just Cause można by z powodzeniem umieścić w katalogach z ofertami biur podróży i dać głowę, że niejedna polska rodzina dałaby się skusić tymi obrazkami.

Modele pojazdów czy też żołnierzy lub zwykłych wyspiarzy są dużo prostsze, ale w przypadku wehikułów może to być uzasadnione tym, że jest ich naprawdę sporo – występuje tu niemal setka najróżniejszych samochodów, czołgów, helikopterów, łodzi motorowych itd. Miła dla oka oprawa graficzna to również jeden z elementów decydujących o tym, że w Just Cause gra się tak dobrze i tak łatwo wejść w świat gry. Jeśli wziąć pod uwagę średnie temperatury panujące w Polsce w zbliżających się miesiącach, wróć tej grze prawdziwie świetlaną przyszłość – rozgrzanej słońcem wysepki San Espirito nie chce się opuszczać.

Zdrowy rozsądek na wakacjach

Just Cause przypadła mi do gustu już po pierwszych dwóch-trzech misjach, chciało mi się do niej wracać jak do żadnej innej gry już od dawna. Biorąc pod uwagę techniczne niedociągnięcia tej produkcji, zdroworozsądkowy rachunek każe wystawić jej nie więcej niż siódmkę z plusem. Ale co ma zdrowy rozsądek do wybuchowych wakacji na egzotycznej wyspie w samym środku deszczowego polskiego października? [GDA]



Kto powiedział, że łodzie nie mogą fruwać?

PRODUCENT: PLASTIC REALITY
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 59,90 zł
WWW.ELMATADOR.NET

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | PRAWIE JAK MAX PAYNE

EL MATADOR

Muszę przyznać, że przeglądając zapowiedzi El Matadora spodziewałem się, iż gra rzeczywiście będzie w klimatach Maxa Payne'a: sporo mroku, psychodeliczne klimaty i morze przemocy. Nie jest jednak łatwo dorównać legendzie, czego bohater gry El Matador jest najlepszym przykładem.

Jeśli z Czechami kojarzyło ci się dotychczas jedynie piwo i Vaclav Havel, być może teraz w twojej pamięci utkwi nazwa czeskiego zespołu developerskiego Plastic Reality Technologies. Panowie z tego studia mieli już kilka pomysłów, ale do szerszej świadomości graczy przebiła się tylko gra Korea: Zapomniany konflikt z 2003 roku. Rzeczywiście, chyba dla większości z nas jest to konflikt zupełnie zapomniany. Podobnie jak i sama gra. Co gorsza obawiam się, że kolejna produkcja gości z Plasticu podzieli ten los.

Neverending story

Zacznijmy od tego, co na „dzień dobry” ma nas zaciekać i przybić do ekranu grubymi gwoździami – story. Tytuł gry jest zarazem nickiem naszego bohatera, który nie jest, jak można by przypuszczać, facetem nabijającym byki na szpadę podczas seansu krwistej corridy. Jego pseudo jest opozycją do miana tajemniczego przywódcy kolumbijskiego kartelu narkotykowego, niejakiego El Toro (byk). Jak łatwo się domyślić, to właśnie z tym jęgościem El Matador postanowił wziąć się za rogi.

Co kieruje naszym nieustraszoną pogromcą narkogangów? Chciałbym wam napisać, że kokainowy głód albo chęć wystąpienia w lokalnych wiadomościach TV. Niestety powody działania herosa są znacznie bardziej trywialne i oklepane. Po pierwsze, gość pracuje w DEA, czyli Drug Enforcement Administration – agencji zajmującej się zwalczaniem przestępstw narkotykowych. Robi więc swoją robotę zawodowo, taki fach po prostu. Żeby nie było tak zupełnie mdło i nijako, a gra smakowała chociaż trochę lepiej niż sucha bułka sprzed tygodnia, okazało się, że złe gangi narkotykowe zaciukały braciszka bykობójcy. Teraz nieutulony w żalu, wściekły pracownik DEA zamyka ołówki i długopisy w szufladzie, zrzuca w gniewie spinacze z biurka i wyrusza przelać krew zbrodniarzy! Aha, przy okazji zrealizuje szczytną misję uwolnienia biednych Kolumbijczyków od konieczności uprawy maku i krzewów koki.

Kop w cojones

Mieliśmy już Punishera, mieliśmy Maxa Payne'a, mieliśmy armię innych gości, którzy też chcieli walczyć ze złem – i robili to za pomocą pięści, pukawki, ewentualnie kolana (albo kolanka w gaz-rurce). Matador nie jest w tym towarzystwie wyjątkiem, tyle że nie ma



► Bullet time. No i masz problem, chłopaczku.

Rzetelnie wykonana gra, która może dać sporo satysfakcji (i frustracji).

psychodelicznych wizji Payne'a czy wrodzonej krwiożerczości Franka Castle (Punisher). W przypadku tego ostatniego uczucie muszę jednak przyznać, że być może to nie jego wina. Kiedy bowiem chciał komuś uszkodzić cojones, niemiecka organizacja USK, która zajmuje się przyznawaniem grom ocen wiekowych, uznała, że program jest zbyt brutalny na kategorię „od lat 16”. I tak to właśnie nie ofiara Matadora, ale on sam stracił cojones.

Czysta adrenalina

Może i atmosferę wywiał z gry, ale nawet mimo to w El Matadorze zostało jeszcze całkiem sporo czystej grywalności. Specjalnie napisałem o grywalności, a nie rozwalce, szlachetowaniu, sieczkarni czy co tam jeszcze można wymyślić, by odmalować naparzaną a la Serious Sam. Gra panów z Plastic pozornie tak właśnie wygląda, bo już w pierwszej misji okazało się, że nie będę się skradał jak Sam Fisher, tylko muszę szybko wykończyć stado rewolwerowców.

Nie jest jednak tak, że wlatujesz między chłopaków, strzelając każdemu między oczy i rozglądasz się za ich szefem. Przede wszystkim goście celują znakomicie, co w polączeniu ze stosunkowo słabym pancerzem naszego herosa sprawia, że przeciwnicy mogą zdmuchiwać go jak płomień świecy. Prawdę powiedziawszy, efekt ten nieco przesadnie wyskalowano.

Dla przykładu taka sytuacja: moja pozycja to druga linia (za członkami grupy uderzeniowej) przed drzwiami prowadzącymi do dużej sali. Dwóch przeciwników kryje się w niej, stojąc daleko po przeciwnej stronie, wystarczy jednak wystawić ucho lub palec, a na pewno odstrzeli je pocisk wroga.

Dodam jeszcze, że mój bohater nie stoi jak słup soli, ale cały czas chodzi na boki. Ponieważ w każdej lokacji czeka przynajmniej kilku oprychów, zabawy w Rambo po prostu nie mają sensu.



Skradanie się i eliminowanie jeden po drugim to także nie jest sposób na grę. Głównie dlatego, że duża część misji to zadania czasowe. Jeśli nie przebijesz się dalej i np. nie zdeaktywujesz bomby; lecisz do nieba i nie ma od tego odwołania. W praktyce taki system (trudni przeciwnicy i ograniczenia czasowe) oznacza dyskotekę z save'em i loadem. Z drugiej strony, gra jest naprawdę sporym wyzwaniem dla gracza, których nie interesuje poziom easy i normal. Dzięki temu sprawne wykonanie misji daje sporo satysfakcji.

IQ powyżej 100

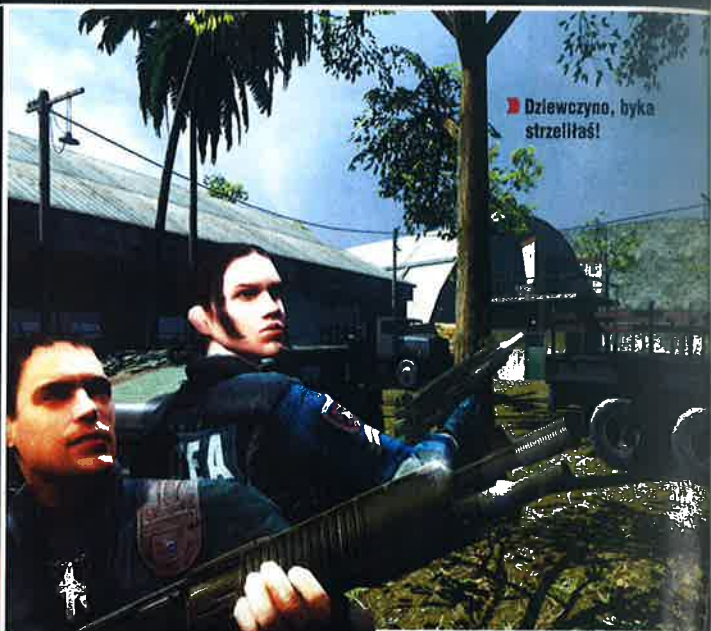
Inteligencja przeciwników jest bez zarzutu – goście potrafią wykorzystać każdą przeszkodę, żeby się schować. Nawet kwiatek w doniczce jest dobry, o ile uroś wystarczająco duży. Do tego dochodzi jeszcze utrudnienie dla gracza, które przeciwnicy skrzętnie wykorzystują. Można mianowicie skutecznie eliminować przeciwników za pomocą rykoszetów. To oczywiście niezwykle

frustrujące, kiedy nasz spec z DEA stoi sobie spokojnie za murem, a tu nagle odpada mu głowa.

Wszystkich poziomów jest około piętnastu, interesujących sytuacji taktycznych całkiem sporo, co między innymi oznacza, że niektóre misje można przechodzić kilka razy, rozgrywając je po prostu nieco inaczej.

Kolba w jedyńki

Jeśli chcesz kogoś pogrozić, wystarczy palec, ale jeśli mierzysz się na bossów narkobiznesu, potrzebne są stosowne, porządne narzędzia przemocy. Nasz etatowy pracownik DEA nie może narzekać na swoje wyposażenie. W menu broni rozwijanym u góry ekranu znajdują się rzeczy, takie jak broń strzelająca na bliską odległość, pistolety, karabiny maszynowe, karabinki półautomatyczne itd. Jest też możliwość walki bez użycia broni (walisz przeciwnika kolbą w jedyńki), można również skorzystać z noża, granatów itd. Do tego dochodzą



jeszcze zbroje, które pochowano po lokacjach (np. w sejfie). Oczywiście przeciwnicy korzystają z tego samego arsenału zabawek – szkoda, że nie ma jakiejś lokacji, w której mieliby tylko pistolety na wodę.

Muszę jeszcze dodać, że zabici przestępcy albo członkowie drużyny uderzeniowej DEA wypuszczają pukawki z martwej dłoni i wtedy możemy sobie zabrać broń na pamiątkę tego spotkania (magazynek przechodzą na nasze wyposażenie).

Gra jest realistyczna, co oznacza, że porządna dyskoteka wygląda jak jeden z wrocławskich klubów, a dżungla spokojnie mogłaby wystąpić w filmie na kanale National Geographic. Nieco przesadzono jednak z efektem bullet time (podobny do tego z Maxa Payne'a.). W tym trybie nasz bohater skacze jak Neo z Matrixa. Trochę śmiać mi się chciało, kiedy udało mi się przeskoczyć wielgaśny stół, przelecieć jeszcze kilka metrów, a po drodze skasować 4 kołesi.

Stary, ale jary

El Matador wspiera się na silniku Typhoon2, którego pierwsza wersja powstała w zamierzchłym 1998 roku. Jak widać po screenach, nie oznacza to jednak, że wracamy do epoki Duke'a Nukema, ale nie do końca jest tak, jak powinno być. Chodzi mi o to, że gra haczy się nawet na solidnych konfiguracjach, a jeśli zmienisz ustawienia grafiki na medium, z miejsca prezentuje się słabiej. To boli.

El Matador nie zostanie grą roku. Jestem też pewien, że nie znajdzie się dla niego miejsce w kolejnej edycji stu najlepszych gier CDA. Mimo to jest to rzetelnie wykonana pozycja, która może dać sporo satysfakcji (i frustracji). Jeśli wciąż czujesz niedosyt po przygodach Maxa lub Franka, El Matador będzie jak znalazł. Dla ludzi, którzy wolą Przygody kangurka Kao i Super Froga, pozostają inne opcje, też ciekawe! [CDA]

OCENA 6

GRYwalność: 5
VIDEO: 6
AUDIO: 6

PODSUMOWANIE

- + niezłe lokacje
- + efekt rykoszetów
- + AI
- + sporo niezłych karabinów
- + niska cena
- wysokie wymagania
- słaby bullet time
- wysoki stopień trudności

PRODUCENT: BLUE BYTE SOFTWARE/UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 49,90 ZŁ
WWW.THESSETTLERS.COM

WIN XP
PROCESSOR: 1.4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB | SHADER



ALLOR | STARA MIŁOŚĆ NIE RDZEWIEJE!



The Settlers

10th ANNIVERSARY

Aż chciałoby się zaśpiewać „dziesięć lat minęło jak jeden dzień”. Ale mimo upływu czasu „dwójka” jest nadal w świetnej formie. Fakt, że zafundowano jej operację plastyczną, ale to wystarczyło, by na powrót się w niej zatracić. Bo rocznicowa edycja Settlersów to jedna z bardziej wciągających strategii ostatnich miesięcy!

Żeby nie było nudnawo: jest to gra do bólu wtórna. Po prostu wzięto engine znany z części pierwszej i za jego pomocą odtworzono „dwójkę”. Nowości w zasadzie nie ma, ale... moim zdaniem – to właśnie jest jedną z największych zalet gry. Bo o ile dwie pierwsze części osadników wciągnęły mnie na maksa, to poczynszy od trzeciej, seria coraz mniej mi się już podobała. Fakt, że miało się więcej opcji, że były one bardziej rozbudowane, pozbawione ograniczeń, które – jak się wydawało przy graniu w poprzednie części – sprawiłyby, że seria stałaby się jeszcze lepsza, ale... no właśnie, to właśnie dzięki tym uproszczeniom Settlersi byli tak wciągający!

Prawie jak simy

Zasady są w tej grze bardzo proste. Są sobie Rzymianie, których jakaś tajemnicza siła przeteleportowała w nieznanne miejsce, z którego próbują wrócić do domu. Jak? Ano przechodząc przez kolejne portale, które

przenoszą ich w coraz to nowe miejsca, będąc jednocześnie nowymi misjami. Celem każdej takiej misji jest dotarcie do portalu. Banalne? Nie do końca. Na początku bowiem mamy tylko jeden budynek z zapasami (oraz osadnikami) oraz małe terytorium. Aby je powiększyć, trzeba wybudować strażnicę, co wymaga wybrania odpowiedniej lokalizacji, a następnie połączenia placu budowy z głównym budynkiem za pomocą drogi. Dzięki niej na budowę dotrą robotnicy, a tragarze dostarczą na nią niezbędne materiały.

Początkowe zapasy jednak dość szybko się kończą, dlatego na samym początku lepiej zamiast o rozbudowywanie terytorium pomyśleć o zapewnieniu sobie dopływu surowców. Przynajmniej tych podstawowych, jak kamień czy drewno. Z kamieniem jest o tyle prosto, że wystarczy koło jego złóż postawić chatkę kamieniarza – sam zajmie się jego pozyskiwaniem. Z drewnem sprawa jest już bardziej skomplikowana: trzeba postawić chatkę drwala oraz tartak, by pociąć kłody na deski, a dodatkowo także leśniczówkę, by miał kto sadzić nowe drzewa. Oczywiście wszystkie te surowce będą transportowane przez tragarzy kursujących pomiędzy chorągiewkami stawianymi przy drodze, co sprawia, że bardzo szybko ziemia naszych osadników zaczyna przypominać „nowisko”.

A + B + C - D * E = ?

A to przecież dopiero początek! Trzeba jeszcze dbać o armię, czyli zająć się wydobyciem węgla, żelaza i złota, przetapiać żelazo na stal, przekuwać ją na oręż, a złoto na monety, dzięki którym nasi wojacy będą się mogli szkolić; przyda się także piwo, bez którego nie



będziemy mieli nowych rekrutów, a do niego potrzebne jest zbiorze z farmy i woda ze studni...

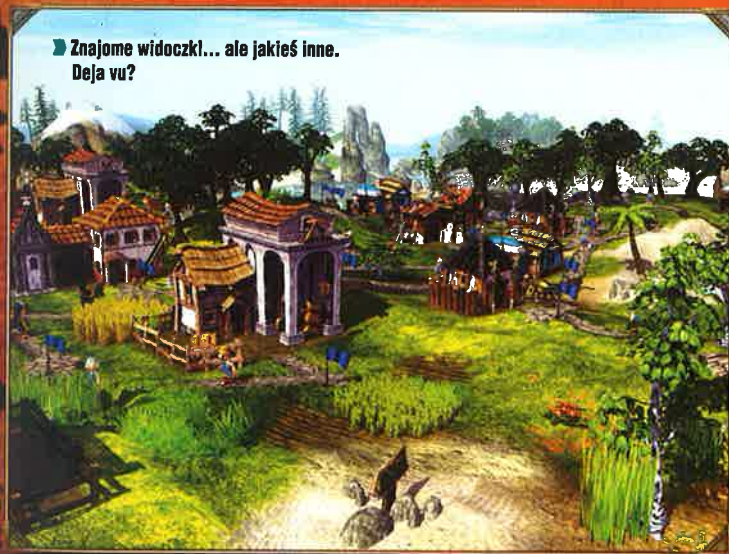
Jeśli do tego dodać, że górnicy nie zejść pod ziemię bez jedzenia (co oznacza, że musimy się również zająć polowaniami, połowami, hodowlą prosiaków i ich przerabianiem na kielbaski tudzież pieczeniem chleba z zawczasu zmielonej maki), zaczyna się to wszystko jeszcze bardziej komplikować (a przecież nie napisałem jeszcze ani słowa o wyprawach morskich, poszukiwaniu surowców naturalnych czy walce).

Na szczęście w praktyce rozgrywka jest tak logiczna, że po krótkim tutorialu nawet osoby, które nigdy wcześniej z Settlersami nie miały do czynienia, nie będą miały z ogarnięciem tego wszystkiego większych problemów.

Naszych biją!

Jedyne, do czego trzeba się przyzwyczaić, to sposób powiększania terytorium oraz prowadzenia wojny. Stawiając na granicy posterunki i koszarując w nich wojaków, poszerzasz swoją przestrzeń życiową. Strażnik jest kilka rodzajów, różniących się przede wszystkim „pojemnością” – im większa, tym trudniej ją zdobyć, ale tym więcej surowców i czasu pochłania jej budowa, nie ma więc sensu stawiać wszędzie twierdz. Aby przejąć tery-

► Znajome widoczki... ale jakieś inne. Deja vu?





torium wroga, trzeba zdobyć strażnicę, która kontroluje dany obszar:

To z kolei wymaga pokonania załogi, a atak... cóż, w przeciwieństwie do RTS-ów przeprowadza się go „pośrednio”. Klikamy wrogą strażnicę, w okienku wybieramy liczbę wojaków, którzy mają ją zaatakować (maksymalna liczba zależy od liczby żołnierzy znajdujących się w pobliskich strażnicach) i... tyle – możemy już tylko patrzeć, jak nasi wojacy wychodzą ze strażnicy i potykają się z wrogiem. Jeśli zabiją wszystkich obrońców, przejmują strażnicę, jeśli przegrają... cóż, właśnie straciliśmy załogi własnych posterunków.

Na przebieg walki ma wpływ tylko wyszkolenie wojaków i ich liczba – nie ma różnych typów jednostek czy bonusów za atak z flanki, zresztą bezpośrednio żadnym wojakiem (jak i zresztą żadnym z pozostałych mieszkańców naszego miasteczka) nie kierujemy.

Siedzę i patrzę...

Dzięki temu, że odpowiednie zaprojektowanie szlaków komunikacyjnych i pogrupowanie budynków wcale takie banalne nie jest, zwłaszcza że na kolejnych mapach musimy się borykać z różnymi problemami w rodzaju braku kamienia czy żelaza, gra jest szalenie wciągająca. Oczywiście zdarzają się momenty, w których tylko siedzimy i czekamy na ukończenie prac, ale dzięki możliwości przyspieszenia upływu czasu nawet takie patrzenie na nasze miasteczko nie zdąży się znudzić.

Jedyny problem jest taki, że w końcówce gry nieco zbyt dużo czasu zajmu-

je zdobywanie kolejnych wrogich strażnic i kombinowanie, jakby tu sprawić, by na głównym kierunku ataku znalazło się więcej żołnierzy, zwłaszcza gdy nie możemy już liczyć na nowych rekrutów, bo skończyły się zasoby żelaza czy węgla... Cóż, czasami dochodzi nawet do całkowitego impasu i misję trzeba zaczynać od nowa, ale taka już jest specyfika Settlersów i więcej niż jednego punktu za to nie odejmę.

Osiąść?

Poza główną kampanią, na którą składa się dziesięć misji (że mało? Późniejsze to parę godzin każda), są jeszcze misje pojedyncze (zwane Free play – do wyboru jest osiemnaście map z maksymalnie 5 przeciwnikami), edytor oraz multi (czego oryginalna „dwójka” nie miała; mapy te co we Free play, maksymalnie 6 graczy). To wystarczy na parę tygodni dobrej zabawy. A że trochę wtórnej? Cóż, dobre pomysły – w przeciwieństwie do grafiki – się nie starzeją, dobrze więc, że ktoś postanowił Settlers II odświeżyć. To przecież jedna z najciekawszych strategii ekonomiczno-militarnych, jakie się na PC kiedykolwiek ukazały, a po tylu latach od premiery wcale swego uroku nie straciła. [GDA]



Szukasz pierwszej w Polsce recenzji
Dark Messiah of Might & Magic?

Cena
6,99



Szukasz magazynu

CLICK!

W najnowszym numerze:

- obszerna recenzja Dark Messiah of Might & Magic
- 2 pełne wersje – MDK 2 i Martin Mystere
- książeczka Click klasyka – wszystko o serii Fallout
- kompletny poradnik do Company of Heroes
- aż 12 stron plakatów!

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.FIFA07.EA.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD
11/2006

ELD | JESIEŃ IDZIE...

Gorzej być nie mogło.
W piątek przyszła FIFA 07,
a w sobotę Polska dostała
baty z Finami. Stawiałem 0:2,
włęc w sumie byłem zadowo-
lony z tego, że trafiłem wynik,
a Dudek puścił szmatę. Jed-
nak rozczarowanie jakieś
tam jest.

EA
SPORTS

FIFA 07

Po piłkarskich wyglupach naszych orłów nie chce się nawet myśleć o piłce kopanej. A tym bardziej grać na kompie. W dodatku nowa FIFA – jak co roku – zwiastuje nadejście jesieni. Skąd u mnie taki pesymizm? Może stąd, że ostatnie większe zmiany w tej serii miały miejsce daawno temu? Rozumiem, że fanom gry wystarczy, że piłkarz X ma nową fryzurę, a kopacz Y kolczyki w uchu. Dla przeciętnego gracza jak ja zmiany w niej zachodzące w ostatnich latach nie mają znaczenia.

Sieciowe ficzery

W tym roku, jak w poprzednich, EA Sports podaje dość długą listę nowalijek. Ja ich jednak w rozgrywce za bardzo nie dostrzegam. Może dlatego, że sami autorzy nowości szukają wszędzie, tylko nie w rozgrywce. W FIFA 07 główną gwiazdą jest – zdaje się – Internet. Przez sieć ściągamy aktualizacje (pomysł dobry, bo wersja, jaką dostaliśmy, miała mocno leciwe składki), możemy dowiadywać się o najnowszych wynikach, a także zagrać z przyjaciółmi (do ośmiu osób).

Interaktywnie

Dodatkowo pojawiła się opcja Ligi Interaktywne (obejmuje ligi angielską, niemiecką, meksykańską i francuską), pozwalająca na rozegranie całego sezonu online. Wybierasz drużynę i grasz sobie z innymi graczami według tegorocznego terminarza! Pytanie tylko, komu będzie się chciało czekać tydzień po tygodniu przez dziesięć miesięcy na swoją kolejkę? Szkoda, że w Ligach Interaktywnych nie ma też pomarańczowej ekstraklasy – zabawnie byłoby czekać pięć miesięcy na wznowienie rozgrywek. W trybie single player zmian jak na lekarstwo. Do wyboru drużyna spośród 27 lig z 20 krajów. W trybie kariery można stworzyć swój klub.

Morale w górę

W rozgrywce postawiono na minimalizm. Powrócił nieobecny w World Cup 2006 wskaźnik morale. W zależności od sytuacji na boisku zmienia się nastawienie obu zespołów, w związku z czym łatwiej lub trudniej nam o sytuacje strzeleckie. Zastosowano także bardziej zaawansowany system strzałów. Szczegółowo mówiąc, nie odnotowałem jakichś większych zmian poza tym, że pada chyba więcej bramek i fajnie można podciąć piłkę, będąc sam na sam z bramkarzem.

Walka wręcz

Ciut lepiej jest chyba z walką wręcz o piłkę. Przepychanki wyglądają OK, zdarzają się także



faule, kiedy w ruch idą łokcie czy szarpiemy za koszulkę przeciwnika. Z drugiej strony, nadal jest problem ze wślizgami. Zastanawiam się, po co tak naprawdę są, skoro właściwie każdy kończy się czerwoną kartką. W tym przypadku sędziowie w FIFA są zdecydowanie zbyt restrykcyjni.

Spóźnieni

Nie zgodzę się z twierdzeniem, że zawodnicy lepiej się ustawiają i podają, choć tak twierdzi EA Sports. Moim zdaniem, w zeszłym roku nadążali za akcjami oskrzydłającymi, dziś często dośrodkowania trafiają w próżnię, bo środkowi napastnicy są w tym mo-

8 Przywołaj

19 Petr

– O kurde, ktoś podmienił piłkę na kulę do kregli!

– Wieceem... aaaa... moja stoopa...

Ops... no dobra, to cię nie kopnę...

Przywołać kolegę? OK. Te!!! @#\$%!!!
No ta, do ciebie, @#\$%, mówię! Uwóżaj!!!
Będę na 10 metr napier&@%#@!

van Zanten 2

FIFA 07 jest tak innowacyjna jak kilka poprzednich. Absolutnie tylko dla fanów.

kiem dobry interfejs w menu-sach. Wreszcie nie ma z nimi kłopotów.

Przeczytaj mi, Szpaku

Doskonale pamiętam, jak rok temu podobał mi się duet Szpakowski i Szaranowicz. To było coś nowego, niestety w FIFA 07 komentarze naszych dinozaurów mikrofonu męczą nieprawdopodobnie. Przede wszystkim słychać, dlaczego w TV nie komentuje piłki nożnej Szaranowicz. Po prostu tego nie potrafi, bo się na tym nie zna. Jego komentarze to jakieś puste frazesy. Po drugie **słychać, że obaj panowie czytają z kartek**. Dlatego jest tak sucho, beznamiętnie. Wreszcie **komentarze często słę powtarzają**. Słuchanie po każdej główce, jak to wspaniale zawodnik gra głową, jest irytujące. Nie mówiąc o sytuacjach, kiedy w doliczonym czasie gry Szaranowicz po obrobie strzału mówi, że dziś będzie trudno pokonać tego bramkarza. Jasne, tym bardziej że to ostatnia akcja meczu.

ko polskie komentarze wypadają bardzo błado. Może by tak więcej uczucia? Warto chyba za rok spróbować z innym duetem komentatorskim. Może Szczesny i Mielcarski? Warto w tym miejscu wspomnieć także o tym, że po dziesięciu latach zrewolucjonizowano doping. Przynajmniej to ma być głównym atutem FIFA 07. Czy jest? Wątpię, bo jakoś tego za bardzo nie słyszę.

Co za dużo...

FIFA 07 jest jak lasagne. Dobra i smaczna, ale gdybym miał ją jeść codziennie przez pół roku, to bym już więcej nawet na nią nie spojrzał. EA Sports musi coś w końcu zmienić. Nie dość, że od dwóch, trzech sezonów przegrywa rywalizację z Pro Evolution Soccerem, to jeszcze robi wszystko, by tak pozostało. Samo podmienianie pudełek, zmiany cyferek na nic się zdają. Może zwykłych graczy to zadawała, ale ja jako fan piłki kopanej oczekuję więcej. **[CDA]**

mentie ustawieni gdzieś pod polem karnym. Podobnie jest z sytuacjami sam na sam, niezmiennie trudno wypuścić teraz napastnika w uliczkę. Rok temu był to najłatwiejszy sposób na strzelenie bramki, teraz wszystko wróciło do normy, czyli rajd ski zydlemi i wirutka. Ewentualnie rzut różny. Tempo rozgrywek czy sposób przesuwania się formacji bez zmian. Na moje oko wygląda to jak popisy naszej reprezentacji w Niemczech.

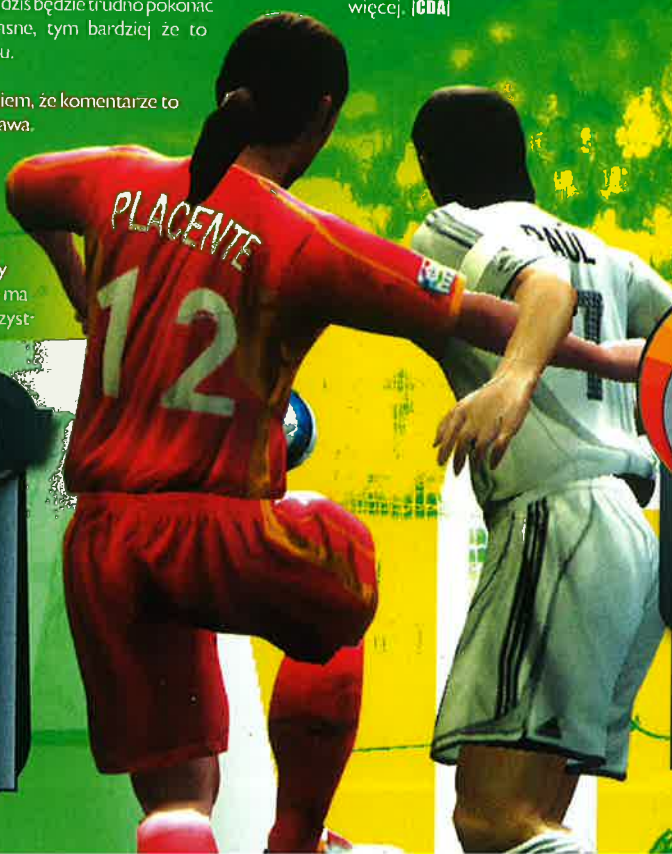
Shadery tu i tam

Wizualnie w FIFA 07 znajdujemy kolosalne zmiany. **Graficy zdecydowanie przegięli z shaderami**. Efekt jest taki, że oglądając powtórki czy cut scenki widzimy... no, w zasadzie to nic nie widzimy, bowiem **wszystko jest w absurdalny sposób porozmazywane**. Widzimy na przykład kolesia biegnącego z piłką, a koło niego jakiś rozmazany cień, który ma być zawodnikiem. Do tego w tle rozmyte trybuny. Intencje pewnie były szlachetne, ale rezultat biedny. Poza tym oczobórczym detalem zmian w grafice nie odnotowałem. Może tylko warto pochwalić tę FIFA za cał-

Ja doskonale rozumiem, że komentarze to nie taka prosta sprawa. Są **odgrywane w zależności od tego, co się dzieje na boisku**, a czy piłka jest akurat na środku murawy, czy w polu karnym – nie ma znaczenia. Mimo wszyst-

OKIEM QN'IKA

Prawie co rok powtarza się ta sama sytuacja. Eld ponarzeka, pogra w najnowszą część kolejnej odsłony FIFA kilka godzin, po czym rzuca ją w kąt i nie wraca do niej nigdy więcej. Jednocześnie jednak ocena widniejąca przy recenzji właściwie nie spada poniżej pułapu 7/10. Wbrew pozorom nie dzieje się tak dlatego, że co roku jesienią Eld przyjeżdża do pracy nową bryką. Po prostu cykl FIFA jest takim fastfoodem, który można wchłaniać. Bez wypieków na twarzy, ze świadomością jego wad – ale mimo wszystko dzięki kilku sztucznym barwnikom i dodatkom masz wrażenie, że jesteś świetnym piłkarzem nawet wtedy, gdy wszystkie twoje bramki padają z identycznie wyglądającej akcji. Dlatego też ta FIFA od lat zasługuje na ocenę 7 – choć jeśli już masz jakąś wcześniejszą jej odsłonę, na inne nie masz co tracić pieniędzy.



OCENA **6+**

GRYwalność 6
VIDEO 7
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

► FIFA jest w lepszej formie niż Dudek

- shadery
- Szpaku i Szaranowicz
- nie lepiej wyjść z domu i delektować się jesienią pluchą?

PRODUCENT: SIERRA
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 zł
WWW.JOINTTASKFORCE.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1.5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
10/2006

PEPIN KROOTKI | J-AKO T-AKA F-RAJDA

JTF

JOINT TASK FORCE

JTF oglądałem po raz pierwszy na targach w Lipsku, na których gra była prezentowana z niezłą pompą. Niestety kiedy zainstalowałem to cudo w domu, okazało się, że pompa zamiast tłoczyć na całego adrenalinę, wydaje jedynie niemrawe pomruki i terkocze na jałowym biegu.

Główną postacią w grze jest cieszący się złą sławą major O'Connell – dowódca oddziału Joint Task Force, twardego, weterana sił specjalnych i żołnierza z „trudnym charakterem”. Wiele kart z jego życiorysu pozostaje nieznanymi i istnieją uzasadnione podejrzenia, że ich ujawnienie spotkałoby się z oburzeniem obrońców praw człowieka i antyamerykanistów jak świat długi i szeroki. Cóż, zawsze byli potrzebni ludzie od mokrej roboty... Tym razem jednak major musi działać w świetle jupiterów, bowiem jego poczynania śledzi wzięta dziennikarka telewizyjna, osoba dość wścibska i wszędobylska.

Być (popularnym) jak Kazimierz Marcinkiewicz
Konieczność liczenia się z opinią mediów miała być jedną z podstawowych atrakcji gry. W narożniku ekranu umieszczono specjalny wskaźnik nastawienia opinii publicznej, który spada, gdy rozwalimy omyłkowo

kilku cywilów, zaś wzrasta, kiedy przysłużymy się światu, ratując z opalów łajzowatych żołnierzy ONZ. Tyle teoria, w praktyce natomiast nie zauważyłem, by ta wiekopomna medialna innowacja w jakiś szczególny sposób zmieniła oblicze naszego RTS-a. To raczej wydumany bajer, którym nie warto zawracać sobie głowy. Przeszedłem połowę gry na średnim poziomie trudności w ogóle na niego nie bacząc – i nie stało się nic szczególnego – stosunki ze światem mediów pozostały neutralne, nie wywołałem żadnej afery, nikt mnie nie wzywał przed komisję śledczą...

Klasyczne RTS-y można generalnie podzielić na dwa podgatunki: w jednym produkujemy i posyłamy do boju setki jednostek, w innych sztuka polega na jak najsukceszniejszym wykorzystaniu potencjału kilku nielicznych oddziałów, jakie mamy do dyspozycji. JTF należy właśnie do tej drugiej kategorii. Każdego żołnierzyka, działo czy gazik trzeba kochać, dopieszczać, naprawiać i ulepszać, bo możliwości otrzymania posiłków są nader ograniczone, a wrogów zawsze dostatek. Oczkiem w głowie gracza są herosi, których śmierć oznacza bezapelacyjną porażkę, a którzy – z drugiej strony – dzięki swym unikalnym umiejętnościom potrafią przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę.

Od zera do oficera

Jak na amerykańskie wojsko przystało, o awansie decydują przede wszystkim zasługi. Szeregowi żołnierze zdobywają w akcji doświadczenie, zaś najbardziej zaprawionym w bojach delikwentom po zakończeniu misji przyznajemy awanse oficerskie. W ten prosty sposób zyskujemy z czasem doborowych pilo-

Niektórzy po paru Jointach robią się dziwnie wybuchowi.

Kolejny RTS, jakich wiele.



tów, snajperów czy dowódców pojazdów z dodatkowymi zdolnościami. Jest jednak pewien szkopuł – bez względu na to, ile specjalistów wyprawujemy, na kolejną misję wolno nam będzie zabrać tylko paru z nich, zaś reszta zostanie w bazie. Na pocieszenie można dobrać podopiecznych całym asortymentem rozmaitego uzbrojenia – granaty ręczne, RPG, niewielkie granatniki, ręczne wyrzutnie przeciwczołgowe, wykrywacze min, maski gazowe... Za wszystko to płacimy, rzecz jasna, żywą gotówką, podczas gdy wskazany szczęśliwiec udaje się do wozu zaopatrzenia po odbiór prezentu. Czasem jednak natrafimy na ekwipunek leżący luzem i wtedy można go kazać szwejkowi podnieść niczym apteczkę w FPP.

O wiele łatwiej przychodzi mi wymienić, co mi się w niej nie podoba, niż czym mnie urzeka.

...klucz osemka, ale już!

Podobnym drobnym modyfikacjom można poddawać również pojazdy. W przypadku czołgów istnieje opcja otwarcia włazów i wystawienia części załogi na świeże powietrze, by zajęła się obserwacją i koszeniem wrogów z CKM. Niekiedy trafi się gratka znalezienia po drodze wraku, który po interwencji mechanika i wsadzeniu do środka czterech pancernych i psa nadaje się do ponownego użytku. Miłośnicy kombinacji kadrowo-mechanicznych będą w swoim żywiole. Sęk w tym, że mnóstwo przy tym dłubani i na późniejszych levelach zaczyna ona drażnić – pogłaskanie każdego wojaka po głowie i danie mu do rączki bazooki zajmuje coraz więcej czasu. Kliknij tu, kliknij tam... Żeby lekarz podleczył załogę działa, muszę jej wpierw kazać opuścić stanowisko, aby naprawić śmigłowca, powinienem wpierw polecić pilotowi wyładować obok stacji naprawczej... Potem ponownie łopatologicznie trzeba kazać mu wystartować (nie wystarczy wskazać punktu docelowego na mapie). Na domiar złego nie da rady zaznaczyć grupy helikopterów i hurtem wydać rozkaz przyziemienia... Mnóstwo czynności, które w innych RTS-ach są w pełni zautomatyzowane, tutaj trzeba

wykonywać „ręcznie”. W co gorętszych momentach dopilnowanie wszystkich owych rutynowych pierdolek staje się przygniatające. Na szczęście jest aktywna pauza... ale tak czy siak, to wkurza.

Opowieści skrypty

Interakcja z otoczeniem pozostawia wiele do życzenia. Na trailerach urzekają pięknie walące się w gruzy budynki oraz szybujące w powietrzu fontanny odłamków, których kolizje i tor lotu liczy w czasie rzeczywistym silnik fizyczny PhysX firmy Ageia. Wodotryski owe jednak występują wyłącznie tam, gdzie chcieli tego autorzy. Jeśli samodzielnie spróbujemy rozwalić kawałek muru, by zrobić nieprzyjacielowi „kuku” w najmniej spodziewanym miejscu, nic z tego nie będzie.

ściach, na ulicach i w wąwozach rozgrywają się dantejskie sceny. Pozostawieni samemu sobie kierowcy potrafią utworzyć nieskładną kotłownicę pojazdów – korek, z którego nie umiemy wyjechać. Trzeba tedy samodzielnie wytłumaczyć poszczególne patałachy z osobna, co mają zrobić, by uwolnić się z impasu. W trakcie walki

jest jeszcze gorzej. Czołgi kręcą się w kółko, próbując znaleźć drogę, zwinne Humery wjeżdżają w tyłek czołgom, gdzieś bokiem kombinuje samotny Bradley... Nie daj Boże, wydamy rozkaz odwrotu, bo fajtapy utkną na dobre, nie potrafiąc ustąpić sobie przejazdu. Co innego, gdy miejsca potrzebuje nieprzyjaciel. To zupełnie inna para kaloszy – jeżeli tylko, zgodnie ze skryptem, wróg musi gdzieś wysadzić desant ze śmigłowca, nasi chłopcy ochoczo ustąpią mu miejsca, którego to przywileju odmawiali przed chwilą własnym towarzyszom broni.

...Tak sobie jeżdżę po JTF, jak po tyśej koźle, a będąc obiektywnym powinienem uczciwie powiedzieć, że ta gra wcale nie jest taka zła. Prezentuje się jako tako, nawet całkiem przyzwoicie. Niemniej spoglądając na całość z dystansem, o wiele łatwiej przychodzi mi wymienić, co mi się w niej nie podoba, niż czym mnie urzeka. W takim razie dla odmiany napiszę teraz o JTF kilka ciepłych słów. Jednostki zostały bardzo starannie wykonane i cieszą oko wieloma detalami. Ponadto nie uświadczymy tu żadnych futurystycznych dziwologów, ale całą dobrze znaną amerykańską maszynierię wojskową, która okrasza już niejedną film akcyjny.

Oprawa graficzna przypomina bardzo Act of War i nie jest przyczynkiem do wydawania żadnych „achów” i „ochów”, ale ujmij autorom również nie przynosi. To po prostu kolejny RTS, jakich wiele, swoisty „wypełniacz czasu” pomiędzy takimi hitami jak Company of Heroes. [CDA]

Podobnie niewzruszone na salwy artyleryjskie wydają się zasieki z drutu kolczastego, kontenery, puste beczki... Czasem na drodze czołgów stanie dumna i niewzruszona sterta sztachet i umarł w butach, nie poradziły sobie z nią, choćbyśmy potraktowali ją C4 i bombardowaniem dywanowym. Jeśli pragniemy się przedostać na drugą stronę, musimy nakładać kilka kilometrów drogi, przedzierając się przez bagna, szuwały i pola minowe – bo tak sobie wymyślił autor scenariusza. Mało tego, miejscami kursor bezczelnie pokazuje „brak przejścia”, mimo że gołym okiem widać, iż droga wolna.

Skrypty powodują, że wkrótce zaczynamy grać na pamięć. Wiadomo, że w danej wiosce wroga zasadzka ujawni się dopiero, gdy przybędą do niej ciężarówka ONZ. Choćbyśmy nawet oczyścili po kolei wszystkie chaty i postavili na miejscu całą armię, wróg i tak zmaterializuje się w okolicy w „magiczny sposób”...

Jada wozy, jada... bez składu ni lału

Najwięcej krwi popsuł mi pathfinding – koszmarny żart programistów, zasługujący co najmniej na anty-Nobla. W wąskich prze-



OCENA

6+

GRYwalność 5

VIDEO 7

AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- autentyczne jednostki
- skrypty i liniowość
- zenujący pathfinding
- sporo frustrujących niedoróbek
- wymagania sprzętowe

► PRODUCENT: FROZENBYTE
► DYSTRYBUTOR: TECHLAND
► CENA: 49,90 zł
► WWW.SHADOWGROUNDSGAME.COM/NEW

► WIN 2K/XP
► PROCESOR: 1.5 GHZ
► RAM: 384 MB
► GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | BEZ POLOTU, BEZ KŁOPOTU

SHADOW GROUNDS PL

Recenzowanie spolszczeń kinowych to zwykle nuda – nic dziwnego, ten sposób lokalizowania nie jest zbyt trudny, więc i błędów zbyt wiele przy okazji nie da się popełnić.

Polak potrafi, chciałoby się rzec, ale natrąsanie się z tłumaczenia Shadow Grounds byłoby raczej nie na miejscu. Pierwszy kontakt z grą mnie zaciekawił – **trzeba mieć niebywały talent, by wałnąć byka na przedniej okładce**. Nie jest to co prawda nic wielkiego, jedynie źle użyty apostrof (możemy przeczytać: „Następca kultowego Alien Breed'a”, choć ktoś, kto opanował polski na poziomie gimnazjalnym, już powinien wiedzieć, że w takich sytuacjach nie należy niczym oddzielać końcówki fleksyjnych), ale mimo wszystko...

Sposób wydania Shadow Grounds (trzymam się wersji tytułu z instrukcji, choć w Internecie raczej zapisywany jest on razem) **niczym się nie wyróżnia – w eleganckim grubym DVD-boksie znajdują się dwa cedeiki i instrukcja**. Techland póki co nie oferuje, tak jak np. Cenega i CD Projekt, rejestrowania elektronicznie gier, więc żadnych dodatkowych punktów lub wirtualnych pieniędzy nie ma się co spodziewać.

Manual został przetłumaczony całkiem niezłe – bez polotu, ale też nie ma w nim jakichś rażących błędów. Zauważyłem tylko kilka literówek i drobne niezręczności, które jednak nie wpływają negatywnie na komunikatywność instrukcji, a to przecież najważniejsze. Jeśli liczysz na klimatyczne opowieści i beletryzowanie, srodze się zawiedziesz – tłumaczenie jest wykonane co najwyżej poprawnie, można odnieść wrażenie, że zrobiła je pani sekretarka w przerwie na kawę.

Nieco lepiej jest w samej grze. Tu **spolszczono wszystkie teksty pisane, pozostawiono za to oryginalne spicze oraz tekstury**, na których też czasem jakieś słowa mogły się pojawić. W Shadow Grounds rozumienie tego, co mówią bohaterowie, nie jest niezbędne, zwłaszcza że szczególnie inteligentnych i dowcipnych kwestii tu nie ma. Największą wadą spolszczenia jest jednak to, że nie chce z nim działać edytor i przykładowy mod, udostępnione przez producenta za darmo do ściągnięcia z oficjalnej strony gry. Czekamy na patcha...



Aby się stać szczęśliwym posiadaczem następcy Alien Breed'a, należy zasilić konto Techlandu kwotą 50 złotych. To całkiem sporo, ale jeśli nie zależy ci na modach i edytorze, a lubisz spędzać czas przy odstreśowywujących naparząnkach, w dodatku masz kogoś do wspólnej rozgrywki – płac i baw się dobrze. **[GDA]**

POLONIZACJA | KOD DA VINCI | PRZYGODOWA

► PRODUCENT: THE COLLECTIVE
► DYSTRYBUTOR: CENEGA
► CENA: 99,90 zł
► WWW.2KGAMES.COM

► WIN 2K/XP
► PROCESOR: 1.8 GHZ
► RAM: 512 MB
► GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | KTO DA ZA VINCI STÓWKĘ!

KOD DA VINCI

O kasowym, choć słabym filmie pewnie już większość czytelników zapomniła, książka też pewnie leży gdzieś odłogiem. Czy jest więc sens sięgać po polską wersję gry na podstawie bestselleru Dana Browna?

Po otwarciu pudełka ujrzysz katalog produktów dystrybutora, instrukcję oraz dwie płyty. Na jednej (DVD) jest gra w wersji angielskiej. Jeśli masz ochotę na spolszczenie, na drugiej płycie (CD) znajdziesz odpowiednią łatkę. Zresztą nie tylko: pozostałe miejsce zajęłono demem Preya i... pełnym opisem przejścia Kodu Da Vinci. Poradnik powstał co prawda z myślą o wersji angielskiej, dlatego w kilku miejscach stanowi raczej znikomą pomoc, ale na pewno nie przeszkodzi. Za to dla dystrybutora kolejny plus.

Cenega postanowiła wydać grę w wersji kinowej – tzn. pozostawiła oryginalne głosy. Samej lokalizacji zaś byłem bardzo ciekaw, gdyż do spolszczenia były tu nie tylko dialogi i elementy menu/interfejsu, ale także kilka łamigłówek językowych. Na

szczęście producent postąpił dość liberalnie, pozwalając polskiej ekipie na pewne ingerencje w samą grę, dzięki czemu podczas rozgrywki anagramy czy inne układanki z koniecznością ułożenia tekstów są w naszym rodzimym języku.

Sama treść już jednak nie mogła się znacząco różnić od pierwowzoru, przez co **nieco niechcący polska wersja jest odrobinę trudniejsza od angielskiej**, gdzieś tam może też się wdać pewna sztuczność. Np. by ułożyć pierwszą poważniejszą łamigłówkę, można liczyć na łut szczęścia albo skorzystać z pomocy. O ile pierwsza podpowiedź mówiąca o tym, że najczęściej używaną literą alfabetu w języku polskim jest A (w angielskim E), jest niezbyt kontrowersyjna, to już kolejna... Nie będę zdradzał za wiele – uwierz, wydaje się ona wyjęta z pewnego bardzo ciemnego miejsca. (Albo co tam – spójrz na jeden ze screenów.)

Duży plus dla ekipy lokalizującej na pewno należy się za powtykanie tłumaczeń w każde



możliwe miejsce, dlatego liściki znajdowane gdzieś tam również są po polsku, a jakichś większych wpadek (poza niekiedy skrajnie grafomańskimi rymami – te jednak były i w oryginale) nie uświadczylem.

Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie jeden element: **cena**. Dystrybutor za dobrze zlokalizowaną – ale wciąż bardzo słabą grę – życzy sobie sto złotych. Hmm... **[GDA]**



OCENA 5

PODSUMOWANIE

- racjonalna cena
- niedziałający edytor i przykładowy mod
- bez polotu, za to z drobnymi błędami
- a jeden nawet na okładce! :-)

OCENA GRY: 6+

OCENA 7+

PODSUMOWANIE

- dwa języki do wyboru
- przetłumaczenie gier słownych
- poradnik...
- ...ale tylko do wersji angielskiej
- cena

OCENA GRY: 4

PRODUCENT: IO INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.HITMAN.CENEGA.PL

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | DOBRZE, ŻE TO TYLKO KINÓWKA!

HITMAN KRWAWA FORSA

Rodzime wydanie najnowszego Hitmana jest jednym z tych, które aż miło postawić na półce. Estetyka opakowania urzeka. Ale jak to mówią, nie szata zdobi człowieka, pora więc odpowiedzieć na najbardziej interesujące nas dziś pytanie – jak wypadła sama polonizacja?

Po japońsku, czyli jako-tako. Z pozoru wszystko wydaje się w należytym porządku, gdyż w trakcie cut-scenek i odpraw przed misją nie mamy zbyt wielu powodów do zgrzytania zębami (zaś podczas rozgrywki właściwej jakichkolwiek dialogów – a co za tym idzie – napisów właściwie brak). Można się co najwyżej przyklepić do zbyt małego, a przez to niebyt czytelnego rozmiaru czcionki w przypadku podpisów pod przerywnikami filmowymi.

Jednak im dalej w las, tym więcej irytujących drobiazgów. Pewna kwestia z końcówki gry nijak się ma do stanu faktycznego (mamy sytuację, gdy jeden gość mówi do drugiego: „Dopóki nie zostanie skremowany – a to nastąpiło około 20 minut temu”, po czym widzimy ciało tego, który rzekomo miałby być już spopielony), w innym zaś miejscu tłumacze popisali się ułomnym słowotwórstwem. O mało nie padłem, gdy zobaczyłem polecenie „zgarotuj strażnika w windzie” (chodzi oczywiście o zwyczajne uduszenie garotą).

Trafili się również poważniejszy byk, bo ortograficznie (w menu odpowiedziałym za ustawienia klawiatury) znajdziemy słówko „inwentarz” – tak, napisane przez „z”!), jednak pozwoliłem sobie potraktować ulgowo jako zwykłe przeoczenie, gdyż wyraz ten występuje w trakcie gry wielokrotnie i tylko w tym jednym przypadku walnięto tak paskudną gafę.

Co tam w prasie piszą?

Ale to nie te pojedyncze wpadki zaważyły na ocenie. Cóż zatem? To, co miało być chlubą tej polonizacji, okazało się

jej piętą achillesową. Artykuły z gazet. Dlaczego chlubą? Dlatego, że rodzime wydanie Hitmana jest ponoć jednym z nielicznych na świecie (tak przynajmniej podaje Cenega na swej oficjalnej stronie), w którym pokuszono się o tłumaczenie artykułów pojawiających się po każdej misji. Na dodatek zostały przetłumaczone nie tylko te będące specyficznym podsumowaniem naszych dokonań w grze, ale i wszelkie dodatkowe, które znalazły się na stronie, łącznie z większością reklam prasowych, prognozą pogody czy sondażami wyborczymi! Tekstu trochę jest, nie obyło się więc bez licznych mniej lub bardziej poważnych wpadek. Tu zbędny przecinek, tam zdanie zaczynające się małą literą, gdzie indziej brak spacji. Detale, o które nie ma sensu kruszyć kopii. To niestety dopiero wierzchołek góry lodowej.

I tak czasem trafi się zła końcówka (np. „(...) są i tacy, którzy sądzą”), literówka (np. „polocja”, „nomonacja”, „otrzymałw”) czy też nieprzetłumaczone z oryginału słowo pozostawione w środku zdania (np. „capital”). Stosunkowo często pojawiały się problemy z polskimi fontami, nagminnie też pouciano ogonki literom „ą” i „ę”. Nie zabrakło również kompletnie bezsensownych, nietrzymających się kupy zdań, a już absolutnym szczytem są kolejne byki ortograficzne (udało mi się wyłapać dwa, może jest ich więcej) – „czyhają” przez „ch” oraz „ukażq” przez „rz” (oczywiście w sensie „ukazać”, nie „ukarać”).

Czy trzeba wam czegoś więcej? Ech, przyznam, że z bólem serca stawiam tak niską



ocenę. Gdyby nie te nieszczęsne gazety, nota oscylowałaby w granicach 7-8 punktów. Niestety zbyt wiele byków się tu znalazło, bym mógł przynknąć na nie oko. Szkoda. A przecież wystarczyłoby przepuścić teksty tłumaczeń przez Worda, by wyłapać większość usterek!

PS Byłbym zapomniat. Polska wersja chodzi jak złoto i nie potrzebuje żadnego dodatkowego patcha. Dobrze i to. Za to do oceny plusik. [COA]



OCENA **5+**

PODSUMOWANIE

- estetyczne wydanie
- nie trzeba instalować patcha
- masa literówek i potknięć w artykułach prasowych
- byki ortograficzne!

OCENA GRY: 9

PRODUCENT: SATURN PLUS
DYSTRYBUTOR: IC

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 700 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HTTP://INT.GAMES.1C.RU/

EUGENIUSZ SIEKIERA | RPG DLA NIKOGO



BorderZone

Zaprawdę powiadam wam, nie trzeba być ekspertem od wszelkiej maści RPG-ów, by z całą stanowczością móc stwierdzić, że **BorderZone** to jedna z najsłabszych przedstawicielek tego gatunku. Właściwie każdy element składowy tej gry leży na łopatkach, powalony beztalentem twórców.

Zaczniemy może od sztamkowej, nieciekawej historii. Fabuła rzuca nas w odległą przyszłość, w okolice roku 9000. Akcja gry ma miejsce na planecie Terra, spustoszonej i zdewastowanej w wyniku olbrzymiej katastrofy. Jednym z niewielkiej garstki ocalałych ludzi jest Olaf. Brzmi to jak wstęp do kolejnej wariacji Fallouta, stworzonej na kanwie tego legendarnego tytułu, ale nie łudźcie się. Zarówno świat, do którego trafiamy, jak i klimat towarzyszący naszej rozgrywce, są zgoła odmienne.

Bezbarwny bohater...

Proces kreacji bohatera to kpina w żywe oczy. Wszystko sprowadza się w zasadzie do wyboru klasy postaci (mag, wojownik lub złodziej). Wszelkiej maści punkty dotyczące umiejętności zostają nam przydzielone automatycznie, choć wyraźnie widać, że przy poszczególnych atrybutach widnieją klasyczne plusy i minusy. Problem w tym, że przyciski te w testowanej przeze mnie wersji były po prostu nieaktywne, zaś my nie mamy wpływu absolutnie na nic – łącznie z wyglądem, imieniem bohatera, a nawet i samym bohaterem. Ten bowiem został z góry określony – jest nim wspomniany wcześniej Olaf i jeśli na upartego zechcesz grę ukończyć, będziesz się musiał spróbować z tym ciecim utożsamiać, co będzie wybitnie trudne, zapewniam.

...próbuję przeżyć...

Questy? Śmiech na sali. Klasyczne „przynieś, podaj, pozamiataj” w najbardziej sztamkowym wydaniu. Zero jakiegokolwiek inwencji, zero ciekawych pomysłów. A walka? Jak zobaczycie Olafa wywijającego na oślep swym mieczem jak cepem, od razu zapalacie większą miłośnią do chociażby stareńkiego Diabła. Trudność jest tak fatalnie wyważona, że nim zdołacie dobrać do 4 poziomu doświadczenia, Olaf zdąży milion razy paść na głębię po walce z byle szczurem. Mikstury lecznicze również na niewiele się zdają, a zaporowe ceny u okolicznych handlarzy skutecznie was do zakupów zniechęcą. Efekt – nieustanna zabawa w save/load i liczenie na to, że być może teraz się uda. To może strzelanie z łuku okaże się bardziej pomocne? Każda gadzina zje was razem z butami, nim zdołacie wypuścić 2 celne strzały. Zapytacie – a może przynajmniej rzucanie czarów jakoś się sprawdza? Tja... Zgadujcie dalej.

...w bezbarwnym świecie

Od technicznej strony jest nie lepiej. Co ja mówię – jest tragicznie! Oprawa prezentuje się po prostu fatalnie. Kuleje każdy najdrobniejszy detal. Zarówno, jeśli idzie o animację, tekstury, modele

postaci, jak i wygląd budowli i terenów otwartych. Ech, nie pamiętam, bym kiedykolwiek spotkał się w jakiegokolwiek grze fabularnej z tak nieciekawym i nudnym uniwersum, jakie zaproponowali nam programiści ze studia Saturn Plus. Mamy jeden główny trakt, zaś do niego dochodzą dróżki prowadzące do małych osad lub miasteczek. I to tak z grubsza wszystko. Tragedia. Można by przelknąć fakt, że świat w BorderZone jest kanciasty i brzydki, ale tego, że jest nijaki i kompletnie wyprany z klimatu, żadnej grze fabularnej wybaczyć nie można.

Jakby tego było mało, cały teren gry podzielono na małe fragmenty, a więc nie tylko każde pomieszczenie wchodzi się osobno, ale i w świecie zewnętrznym, mimo jego hermetyczności (bo o jakiegokolwiek otwartości i swobodzie znanej z innych gier możemy zapomnieć), dosłownie co chwilę skazani jesteśmy na długie load-ingi.

To może choć muzyka?

Myślałem z początku, że muzyka od biedy będzie tym ledwie migoczącym punktem w odczłani nędzy i rozpacz, ale mocno się przeliczyłem. Przygrywające w tle melodie stosunkowo szybko zaczynają działać nam na nerwy, gdyż te proste, wyprane z finiszu motywy powtarzane są raz za razem aż do znudzenia. Gdy zaś je wyłączymy, przez większość czasu towarzyszyć nam będzie irytujący dźwięk... owadów. Bzyczenie, buczenie, bzyknięcia – i tak bez końca. Jak w jakiejś cholerniej orzeźwie!

To może chociaż na terenach zabudowanych jest lepiej? A gdzie tam. I nie myślcie sobie, że będzie wam dane usłyszeć rozmowę mijających po drodze przechodniów. W świecie BorderZone wszyscy są niemowłami i porozumiewają się najprawdopodobniej telepatycznie.

Nic! Nic! Nic!

Jak pragnę zdrowia, nie potrafię znaleźć ani jednej, chociażby w minimalnym stopniu pozytywnej cechy tego pokracznego tworu. Mogłbym tak dalej nawijać, rozwodząc się o marnych dialogach czy o kompletnie bezsensownej, nieprzystatnej do niczego minimapie (wyobraźcie tylko to sobie – mapa, która wygląda jak radar w Mafii) itd., etc. Tylko po co? **[CDA]**



OCENA **1+**

GRYwalność 1
VIDEO 2
AUDIO 2

PODSUMOWANIE

● grać się da, ale po co?

- brzydka
- nudna
- niedopracowana
- irytująca

FLAT OUT

DRIVEN TO DESTRUCTION!



19⁹⁹
PLN

STREFA ZGNIOTU

W serii Nicolas Action już wkrótce:

Daemonica, Dead to Rights II, Freedom Force, Metalheart.

Obecnie w sprzedaży: Battle Mages, Fair Strike, Ford Racing 3, Ghost Recon, Necromania: Trap of Darkness, Mashed, Rainbow Six Złota Edycja, Rainbow Six Covert Ops Essentials, Rainbow Six Rogue Spear Złota Edycja, Rainbow Six Rogue Spear Black Thorn, Sabotain, Splinter Cell.



NICOLAS ACTION

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!! SUPEROKAZJA

Zamów prenumeratę na rok,
a otrzymasz **prezent!**

Pakiet 5 gier



Pakiet 2 filmów



Dodatkowo możesz
kupić gadżet z logo
CD-ACTION po atrak-
cyjnej cenie 10 zł!



Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie **153 zł**

Za 12 wydań w kiosku zapłacisz **178,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

+ **OTRZYMASZ SUPERPREZENT**

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action w cenie **76,50 zł**

Za 6 wydań w kiosku zapłacisz **89,40 zł**,
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł * prezent: pakiet 5 gier ☐ lub pakiet 2 filmów ☐

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Dodatkowo zamawiam gadżet: koszulka ☐ czapeczka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy

Miejscowość

Kraj

Telefon kontaktowy:

e-mail

☐ Proszę o wysłanie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniłem Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Małość ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty

Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k. ul. Monarwa 1, 04-035 Warszawa i/o ich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dalszego i poprawiania.

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: <http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36 REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

Emperor IV



Wszystko
czego
pragniesz...

9

rodzajów
czcionki
do wyboru

Odtwarza
**MPEG4
XviD**

Możliwość
aktualizacji
systemu

rozpoznawanie
znaków



Czyta
**polskie
napisy**

Dźwięk
5.1

...w zasięgu
Twoich rąk



**Odtwarzacz DVD zgodny z MPEG4 i XviD
z polskimi napisami, czyta kodeki QPEL i GMC**

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
t.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl; Detaliczna sprzedaż
 wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43; **Tomsoft**, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa
 t.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl



PRODUCENT: PIRANHA BYTES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
ROK PREMIERY: 2001

LUCAS THE GREAT | BEZIMIENNY WIĘZIEŃ

GOTHIC

Czasem trzeba jakiś czas pograć, by stwierdzić, że ma się do czynienia z tytułem wyjątkowym. Gothic przekonuje nas co do tego już na samym początku.

Produkcja Piranha Bytes zasługuje na uwagę z kilku powodów. Zaczniemy może od najmniej oczywistego. Gothic to swoista szara eminencja cRPG – poza nielicznymi krajami pozostawał nieznanym szerszej publiczności, ale skutecznie wpłynął na rozwój całego gatunku. Uznani i obeznani krytycy, niczym Cyganka z fusów, wróżyli z tej produkcji przyszłość pecetowych gier fabularnych. Czujni developerzy na całym świecie analizowali i starali się dostosować do tego, co wniosła ona w posagu. Cóż to było? O tym za chwilę, a teraz...

Witamy w Kolonii!

Wcielamy się w rolę bezimiennego więźnia zesłanego do Kolonii, zamkniętego magiczną barierą obozu pracy przymusowej na wyspie Khorinis, należącej do Królestwa Myrthany. Co nietypowe dla gatunku, skazańcem tym

pozostajemy, co więcej – przez większość czasu obracamy się w towarzystwie zatwardziałych recydywistów, bandytów pozbawionych skrupułów. Kolonia rządzi się własnymi prawami, króla Rhobara II interesuje jedynie wydobycie magicznej rudy, która się tam znajduje. W zamian za cenny surowiec władca posyła rozmaite dobra do obozu pracy, dobra, które trafiają w ręce Magnatów, czyli tych z więźniów, którzy trzęsą całą społecznością skazańców. To goście z jajami ze stali, dodatkowo osłoniętymi rycerskimi pancerzami...

Tu dodatkowe wyjaśnienie: podczas tworzenia magicznej bariery doszło do „drobnego” incydentu. Królewscy magowie utracili kontrolę nad tworzonym zaklęciem. W efekcie kłosz podobny do pola siłowego rozrósł się ponad miarę, pochłaniając nie tylko kopalnię, ale i zamek, w którym stacjonował lokalny garnizon. Autorzy zaklęcia również znaleźli się wewnątrz kłosza. O ile więźniowie uznali magów za przydatnych, to już dla królewskich rycerzy nie było miejsca w nowej społeczności. W krwawej rzezi narodziła się kasta Magnatów, spośród których najważniejszym jest niejaki Gomez. Pechowy zamek stał się ich siedzibą zwaną Starym Obozem.

I jakże ci, ogrze, w tej grze?



Część skazańców wyłamała się spod władzy nowej arystokracji i założyła Nowy Obóz, w którym zasady są o wiele bardziej anarchistyczne, w odróżnieniu od protektoratu Gomeza, który stworzył pewną namiastkę stabilnej, choć bandyckiej, władzy. Inni zaszyli się na mokradłach i w oparach Bagiennego Ziela (hmmmm...) doznali wizji, która kazała im stworzyć sektę. Oczywiście gracz ma pełną swobodę wyboru pomiędzy tymi trzema przyjaznymi, uroczymi frakcjami.

Jakby wszystkiego było mało, bariera objęła również tereny, na których przyczaili się orkowie, prowadzący krwawą i bezpardonową wojnę z Królestwem Myrthany...

Żyjący świat

Gothic jest opowieścią bardzo sugestywną, zapadającą w pamięć. Dzieje się tak między innymi dzięki zastosowanym w grze nowatorskim rozwiązaniom – tym właśnie, które zwróciły uwagę recenzentów i developerów. To prawdziwie żywy świat, w którym postacie niezależne mają swój rytm dobowy, zajmują się rozmaitymi sprawami, jedzą, piją, odpoczywają, rozmawiają ze sobą, a nocą ryglują drzwi i odspiają ciężki dzień.

Na szczególną uwagę zasługuje mechanizm zastosowany przy rozmowach. Otóż mamy tu do czynienia z ujęciami typowo filmowymi, realizowanymi przez kilka przemienne działających



Irasiad jest chyba zdenerwowany...



Ekspresowe golenie głowy.

VIII zjazd Gildii Katów-Zdjęcie zarządu.

jących wirtualnych kamer. W czasie rozmowy więc widzimy na zmianę postać swego bohatera i interlokutorów, a w tle nadal toczy się codzienne życie. Uczestnicy wymiany zdań gestykulują, czasem przysiadają na ztydu lub wstają. Efekt jest naprawdę niesamowity.

Dodajmy jeszcze, że w tej grze nie można bezkarnie wejść do czyjegoś domu, jeśli właściciel jest w okolicy i sobie tego nie życzy. Pada ostrzeżenie, którego nieposłuchanie prowadzi do walki. Podobnie niemile widziane jest paradowanie z bronią w ręku – od razu rozlegają się upomnienia, a konsekwencją kłębności okazuje się fizyczne skarcenie i zabór mienia. Oczywiście gdy nasz bezimienny bohater odbije się od dna i zostanie twardym herbatnikiem, reakcja na obnażoną stal jest dalece bardziej potulna. Ale tak czy inaczej wyciągnięcie żelastwa jest jednoznacznym sygnałem agresji.

Czynności wykonywane przez naszą postać również podlegają zasadom żyjącego świata. Jeśli, damy na to, wykuwamy miecz, musimy to uczynić w kuźni, kolejno rozgrzewając stal, kując ją na kowadło, hartując w wodzie i ostrząc za pomocą kamienia szlifierskiego...

Stal i ruda

Nietypowość Gothica leży też w sterowaniu postacią. Ogólnie operujemy rzutem kamery z za pleców bohatera, czyli TPP. Na początku opanowanie sterowania i interfejsu może sprawiać pewne trudności, zwłaszcza w czasie walki.

Co ciekawe, po pewnym czasie okazuje się, że autorzy nie postradali zmysłów – po przyzwyczajeniu się do tych rozwiązań gra się wygodnie i przyjemnie. Bardzo specyficzny jest też system rozwoju postaci, opierający się na szkoleniach u rozmaitych fachowców.

Skoro jesteśmy przy mechanice, trzeba nieestety wspomnieć o **absurdalnym braku ograniczeń wagowych i pojemnościowych ekwipunku bohatera.** Bezimiennemu nie przeszkadza w działaniu obciążenie czterdziestoma mieczami, dwudziestoma topora-

mi, wagonem magicznej rudy (oficjalny środek płatniczy Kolonii) i toną innych szpejów. Nasz heros jest na dodatek w stanie pływać w pełnej zbroi i z całym wspomnianym wcześniej mandżurem przy sobie...

Skoro jesteśmy już przy stanie posiadania, warto zaznaczyć, że w grze występuje cała gama najrozmaitszych narzędzi do okaleczania bliźnich. O ile broń jest w miarę łatwo zakupić lub zdobyć, o tyle pancerze są w Kolonii wyznacznikiem statusu i uzyskujemy je jedynie przy okazji awansu w ramach danej frakcji (można należeć tylko do jednej).

Kilometry na liczniku

Gra obfituje w rozmaite zadania poboczne, opłatające się dookoła głównego wątku lub całkowicie niezależne od niego. Trzeba się przy tym niemało nabiegać w czasie rzeczywistym. Tak jest w pierwszych aktach opowieści (podział na nie związany jest z kluczowymi punktami scenariusza). Potem nagle zabawa staje się do bólu liniowa i nie pozostawia już dużego manewru. Ktoś najwyraźniej zbyt popędział twórców, bojąc się, że gra się zestarzeje...

Ten ktoś był w błędzie, bo w Gothic gra się świetnie i dziś, bowiem zastosowana oprawa graficzna w jakiś sposób może się podobać nawet w pięć lat po premierze. Oczywiście rozdzielczość nie ta, detale może zbyt słabo uwypuklone, ale ogólnie oka nic nie kaleczy. Naprawdę, gdyby pozwolono autorom w spokoju dokończyć projekt, wyszłoby z tego więcej korzyści niż strat związanych z opóźnieniem premiery...

Ta gra ma po prostu klimat. Jeśli kiedyś stwierdzicie, że autorzy późniejszej produkcji zastosowali coś nowatorskiego, sprawdźcie, czy na pewno nie było tego już kilka lat temu w Gothicu... [GDA]

Gry Wiecznie Żywe

Super konkurs!

Do wygrania:

3 wypasione karty graficzne PowerColor X800 GT Xtreme

Model ten bazuje na układzie ATI Radeon X800GT, wyposażonym w 8 potoków i jest przeznaczony dla magistrali PCI-Express. PowerColor X800 GT Xtreme Edition posiada 256 MB pamięci GDDR-3 o czasie dostępu 1,6 ns i prędkości 490 MHz DDR, a rdzeń taktowany jest zegarem 475 MHz. Karta chłodzona cieczą.



10 zestawów gier z serii



Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się świat gry Gothic?

- A. Azeroth
- B. Myrthana
- C. Manticore

Odpowiedź wpisz wg. schematu: **CAXKX** gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie (A, B lub C) i wyślij SMS-em po numer **7164**. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2006 r.

Sponsorami nagród są:

PowerColor

CDPROJEKT

gram.pl
Z CDPROJEKT

Z powakacyjnego wysypu gier zaczęli już korzystać konsolowcy – a szczególnie posiadacze przenośnej maszynki Sony. Na PSP ukazały się trzy świetne gry, w tym m.in. fenomenalny Tekken: Dark Resurrection (to będzie klasyki). Gorsze wieści mamy dla tych, którzy czekają na premierę PS3 – Sony ma poślizg... Aha – obiecywaliśmy Xboxa 360 do wygrania. Konkurs na s. 121.



• Miało się dziać, a sprawa się rypla. Sony przesunęło o prawie pół roku europejską premierę PlayStation 3. Konsola ukaże się zgodnie z ustalonym wcześniej harmonogramem w Ameryce i Japonii – choć i tak w mniejszej liczbie, niż początkowo zakładano – a na Stary Kontynent trafi dopiero w marcu. Ignorancja, jaką wykazuje Sony przy okazji PS3, sięga naprawdę niebotycznych poziomów. Oby sam sprzęt, wokół którego wszystko się toczy, był wart tego zamieszania.

• Kłopotów nie ma natomiast Nintendo, które jeszcze przed Gwiazdką umieści swoją nową konsolę Wii w sklepach Ameryki, Japonii i Europy (u nas 8 grudnia). Przewidywana cena

Wii w Polsce to 999 złotych. W USA gra ukaże się w towarzystwie 25 tytułów, w Japonii będzie ich 16, nawet gdybyśmy mieli okazać się w tym zestawieniu najgorsi i tak co najmniej dziesięć gier będzie można kupić również w Polsce. Jedną z nich będzie Legend of Zelda: Twilight Princess, która na pewno pojawi się jeszcze w tym roku.



Everybody's Golf

Jeśli chcesz pograć na pececie w golfa, masz tylko jeden tytuł – realistycznego, ale lekko nudnawego Tigera Woodsa. Konsolowcy mają natomiast Everybody's Golf – zabawną, oprawioną w rysunkową grafikę gierkę, w której do dolki trafi zarówno weteran Quake'a, jak i jego babcia (Tuś mi, bratku!), a która serwuje radosny relaks porównywalny z LEGO Star Wars II. Wszyscy razem – chcemy to na PC!



Warto zagrać

Tekken: Dark Resurrection

Jeśli od dłuższego czasu z jakichś względów zastanawiałeś się, czy kupić cacko o nazwie PSP, czy też może przeznaczyć te pieniądze na zakup zestawu perkusyjnego i rozpocząć intensywnego kursu waleń w gary, tej jesieni pozbędziesz się wszystkich wątpliwości. Już za kilka dni przenośna konsolka Sony dostanie PES-a 6 i naprawdę świetne Grand Theft Auto: Vice City (premiery obu to połowa października), pod koniec sierpnia zaś pojawiła się przeznaczona na tę platformę wersja Tekkena. Jak dobra? Miałdżaćo.

Rzecz podstawowa – to jest prawdziwy Tekken. Z wersjami dużych, znanych tytułów przeznaczonych na

konsole przenośne zwykle był kłopot taki, że ze starszymi braćmi łączyła je tylko nazwa. Tymczasem Dark Resurrection to prawdziwy, efektowny na maksa, niesamowicie grywalny Tekken – nie ma właściwie żadnej jakościowej różnicy między graniem na PSP a PS2.

Wrażenie, jakie robi gra, to przede wszystkim zastręga oprawy graficznej. To na pewno jeszcze nie maksimum możliwości PSP ale programiści z Namco bardzo się do nich zbliżyli. Modele są świetnie animowane, nasycone detalami, areny robią wrażenie wieloma planami i interaktywnymi elementami (np. monetami w pirackiej jaskini, które przesuwać się pod stopami wojowników). Ładne obrazy to jednak nie jedyne, co ma do zaoferowania ten kieszonkowy Tekken.

Na ekranie PSP Tekken wygląda równie dobrze jak jego wersja na PS2. Bomba!



Inne, też fajne ;-)

Platforma: PSP
Dystrybutor: Capcom
Cena: 159 zł



Ultimate Ghosts'n'Goblins

Nowoczesna wersja klasycznej platformówki Capcomu zrealizowana w rewelacyjny sposób. Graficy wymyślili, jak sprawić, by oprawa wyglądała współcześnie, a jednocześnie blisko oryginału, a programiści wpadli na to, jak przenieść starą rozgrywkę w nowe czasy (zachowując himalajski poziom trudności). Udało połączenie klasyki i nowinek.

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Platforma: PSP
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 199 zł



O grywalności nie ma się co rozpisywać – uwierzcie na słowo, że jest ogromniasta – warto natomiast wspomnieć o wielu trybach rozgrywki, w których nie zabrakło też różnych, typowych dla serii mini-gierek. Wśród nich są też takie formy rozgrywki, które symulują zabawę w Tek-

kkena w japońskich salonach gier – tam automaty połączone są w sieć, więc grając możesz mierzyć się z prawdziwymi, żywymi przeciwnikami, którzy reprezentują różne style walki. Podobny efekt stara się symulować Dark Resurrection, w udany sposób różnicując poziom umiejętności reprezentowany przez AI i warianty wykorzystania znanych postaci. Kiedy już o tym mowa – pojawiły się dwie nowe twarze. Lili i Dragunov, autentycznie ciekawe w walce zarówno jako postacie grywalne oraz przeciwnicy. Prawdziwy killer app – gra, którą po prostu trzeba mieć.



Platforma: PSP
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 179 zł

Def Jam – Fight for NY: The Takeover

Jeśli Tekken nie przypadł ci do gustu lub też po prostu wolisz pracować po pyskach przy dźwiękach hiphopowych rytmów, Takeover stanowi całkiem porządną alternatywę dla Dark Resurrection. Atutem gry jest długa lista postaci, autentycznych gwiazd amerykańskiego rapu. Kto wygra pojedynek Busta Rhymes kontra Snoop Dogg? Sprawdź sam!

Nowa nagrywarka DVD+R/RW DVD-R/RW

z tunerem TV, obsługująca MPEG4 i XviD z polskimi napisami

Emperor Recorder



Śpij spokojnie
Nagrywa się

Nagrywa



DVD±R/RW

Do 6
godzin
nagrania

Czyta
polskie
napisy

TV Tuner



Build-in

Wejście



DV

Odtwarza

MPEG4
XviD



Wylączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**, ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl; Detaliczna sprzedaż
wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43; Tomsoft, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa
tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl



DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Dobrze, bo małe i fajne!

Każdą freeware współtworzy jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl

Darmowe produkcje są wyjątkowe dlatego, że ich autorzy nie przejmują się potrzebami rynku. Mają w nosie zachcianki graczy i najczęściej realizują własne, szalone pomysły. My tylko na tym korzystamy, bo możemy całe godziny świetnie się bawić przed komputerem. Zachęcam do wypróbowania poniższych tytułów – warto. :-) (Część z nich znajdziecie w Bonus 2/Małe gry.)

Ac!dBOMB

Do śmierci pozostało 150 sekund. To około stu osiemdziesięciu uderzeń serca dorosłego człowieka. Tylko tyle zostało... No, chyba że rozbroisz tę przeklętą bombę. Bo Ac!dBomb właśnie na tym polega.



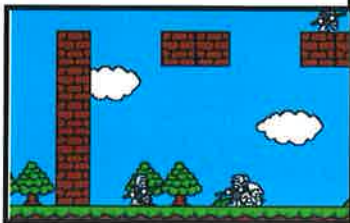
Każda plansza to paręnaście pól symbolizujących ładunek wybuchowy. Część z nich to zapalniki, które trzeba unieszkodliwić, bo inaczej... **BUM!** Problem polega na tym, że elementy uruchamiające bombę nie wyróżniają się niczym szczególnym. Jak więc je wykryć? **Do dyspozycji masz promienie rentgena, chociaż niestety niezbyt skuteczne.** Zamiast dokładnego rozmieszczenia poszczególnych zapalników, dostajesz tylko informację o ich liczbie w prześwietlanym fragmencie.

Od gry logicznej niczego więcej oczekiwać nie można – ciekawy pomysł, atrakcyjna i czytelna oprawa graficzna, a także dobrze dobrana muzyka. Oto tytuł przeznaczony dla wszystkich tych, którzy lubią sobie czasem pogłównić.

Ac!dBomb, czyli Saper dla bardzo zuchwałych!
<http://cdaction.pl/?x=145>

KAMUTARO

Być ninją to jest coś. Biegać po dachach wieżowców, wspinać się po stromych murach i zaskakiwać wrogów ciosami karate. Chyba właśnie tak myślał bohater Kamutaro, gdy szedł na spotkanie z przygodą.



Cała gra to standardowa zręcznościówka, z tą różnicą, że oprócz skakania z jednego podestu na drugi, na przeszkody możemy się także wspinać. Jeśli trzeba wykonać wyjątkowo długi skok, na ratunek przychodzi możliwość użycia haka przywiązanego do liny.

Kamutaro wymaga od gracza szybkiego refleksu – jest trudną platformówką. Na szczęście autor zbalansował elementy wymagające zwykłego skakania oraz te, w których po prostu rozkładamy na łopatki kolejnych przeciwników.

Gra na przerwy w nauce? Oto ona:
<http://cdaction.pl/?x=144>

BOOTY DUTY

Autorem recenzji jest czytelnik:
Artur „Arthizo” Pukło



Macie ochotę zagrać w sympatyczną grę zręcznościową z piratem w roli głównej i ze świetną oprawą graficzną? Jeśli tak, Booty Duty jest idealnym wyborem!

Ron Jon to ten typ żeglarza, któremu zawsze towarzyszy papuga i butelka wysokoprocentowego napoju. Pewnego dnia znajduje niekompletną mapę skarbów. A który pirat zostawiłby coś takiego w spokoju? Wyrusza więc na poszukiwania pełne niesamowitych przygód. Jednak nie wszystko jest takie kolorowe, jak się wydaje... Za Ronem podążają złe moce, którym bardzo zależy na mapie.

Jak to w zręcznościówce, głównym elementem gry jest walka z przeciwnikami. Zaskakuje nieco arsenał Ron Jona. Bo kto walczy za pomocą kielbasy czy szpikulca? Autorzy postanowili nieco urozmaicić zabawę, wprowadzając elementy gry przygodowej i logicznej. Szata graficzna, jak na produkt freeware, prezentuje się bardzo okazale. Pełne 3D, niezłe modele postaci i dbałość o detale. Audio również umila nam czas spędzony przy grze.

Więc szable (a raczej kabanosy w przypadku Jona) w dłoń i do boju!
<http://cdaction.pl/?x=143>

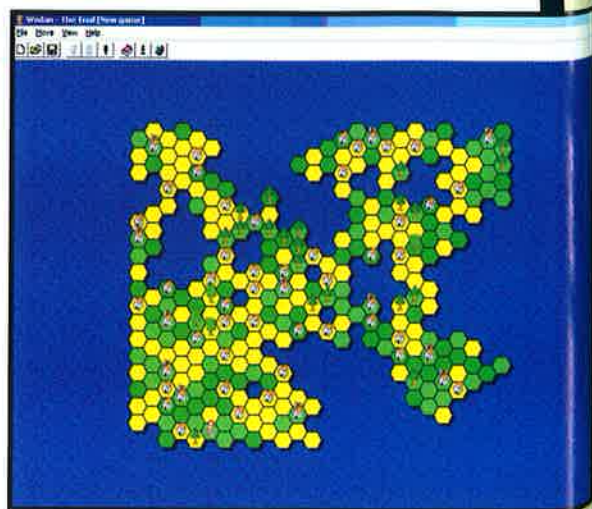
WODAN – THE TRIAL

Zanim zaczniemy podbijać świat, opanujmy najbliższą okolicę. Wodan – The Trial to prosta strategia turowa, w której naszym celem jest scalenie zwaśnionych wiosek.

Gra jest w zasadzie planszówką. Poszczególne pola zrobione są z różnokolorowych heksów. Zależnie od tego, jak duży jest połączony ze sobą teren, tym większą armię możemy wystawić. Każda tura to nowe wpływy do skarbcza i możliwość zdobycia kolejnych pól od przeciwnika lub ustawienie obrony przed nadchodzącymi atakami.

Słaba sztuczna inteligencja jest największym mankamentem tej strategii. Rozpracowanie ruchów komputera zajmuje maksymalnie kilka podejść. Dlatego rozwiązaniem jest tylko zabawa z żywym człowiekiem. Wodan umożliwia zarówno grę w parę osób przy jednym komputerze, jak i przez sieć lub poprowadzenie tzw. PBEM-a.

Coś prostszego od szachów, ale pozwalające na miłe spędzenie wolnego czasu? Właśnie ten tytuł.
<http://cdaction.pl/?x=142>



wszystko na twoją komórkę



sprawdź na www.aqq.eu



[WWW.WAPSTER.PL](http://www.wapster.pl)

WAP.WAPSTER.PL



WapSter.pl

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ ŚCIAĞAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLI SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC

kolorowe tapety nr 7428



WYŚLI SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271RX1). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271RX1).

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

Nowości

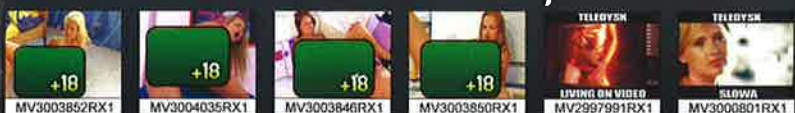
gry java nr 7928



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGŁADARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYŚLAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458RX1) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA. ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLI SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458RX1) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458RX1).

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)

filmy video nr 7428



WYŚLI SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004RX1). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYŚLAĆ FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004RX1).

NOKIA SERII 40, SIEMENS, SONY-ERICSSON

Nowość

motywy nr 7428



WYŚLI SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER MOTYWU (NP. TH2987626RX1). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ MOTYW. ABY WYŚLAĆ MOTYW INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER MOTYWU (NP. +4860X600600:TH2987626RX1).

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWM, AMR lub WAV)

odgłosy nr 7428

Bekowisko	TT2989919RX1	Odbierz proszę, to ja, Twoja komórka (K)	TT2304348RX1
Bo z telefonem nigdy nie wie się! (M)	TT2872414RX1	Odbierz, moje Stonecko (M)	TT2760705RX1
Cześć! Dzwoniłeś do mnie (ocenzurowane) (M)	TT2625432RX1	Oj, no nie! Znowu telefon (M)	TT2677211RX1
DJ Dryn Dryn	TT2989929RX1	Panie ministrze, telefon dzwoni (K)	TT2809168RX1
Dzin z butelki	TT2989937RX1	Siekiera, molyka... sms! (M)	TT2677266RX1
Halo! Dzwoni do ciebie twoja stara (M)	TT2674140RX1	Szzzzz Masz wiadomość (M)	TT2483658RX1
Halo! To ja, Twoj telefon (M)	TT2248360RX1	Twoja kobieta Cię namierza (M)	TT2765254RX1
Hej! W tej kieszeni śmierdzi (M)	TT2248362RX1	Uwaga! Nadejdzie... jest sms! (M)	TT2672426RX1
Hej, odbierz! Twój czas dobiegł końca (M)	TT2846502RX1	Whassup!! (M)	TT2672408RX1
Hej, to ja! Wyjmij mnie z tej kieszeni (K)	TT2304324RX1	Yee! Yee! Przyszedł sms! (M)	TT2872438RX1
Masz całkiem niezły dzwonek (K)	TT2304323RX1	Zdychający telefon	TT2968888RX1

WYŚLI SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT248360RX1). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT248360RX1).

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYŚLIJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TRZĘŚ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA, MAM KŁÓSK 3500, NA NUMER 7128. LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYŚLIANIA SMS-A TO NUMER 7128 - 1 PLN (1,22 z VAT), NUMER 7228 - 2 PLN (2,44 z VAT), NUMER 7428 - 4 PLN (4,88 z VAT), NUMER 7928 - 9 PLN (10,98 z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, I S.M. SVOI KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM *71405 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN z VAT)

Imię: Aneta
Wiek: 19 lat
Pochodzi z Mazur, uwielbiam wodę i noc pod namiotem. Zaproszę mnie do siebie?

ANETA na nr 7228
+7428
0-708-777-660

Masz komus do powiedzenia? Ktoś ciągle stoi na Twojej drodze? Forbida się kłopotować raz na zawsze, rzuć na kopos kłiatwę! Skuteczność gwarantowana. Wyśl sms'a o treści **KLATWA** na nr 7228

KLATWA na nr 7228

dzwonki

2 bajki	poli 7428	mono 7228	real 7428
Aniela (Mezo/Lajner)	PT2679298RX1	T2679320RX1	RM2730343RX1
Axel F (Mad Frog)	PT1102557RX1	T1182645RX1	RM1162665RX1
Bara Ba	PT3004676RX1	T3001181RX1	RM3000770RX1
Could you be loved (Ritmo Bros)	PT2671143RX1	T2671102RX1	RM3001263RX1
Deja vu	PT2879192RX1	T2879108RX1	RM2894212RX1
Ecuador	PT2877272RX1	T2870069RX1	RM2983253RX1
Explosion (Kalwi & Remi)	PT1671706RX1	T1671706RX1	RM2834521RX1
Film: Gliniarz z Beverly Hills	PT2615380RX1	T2615380RX1	RM2805130RX1
Film: Mission: Impossible	PT1703474RX1	T1703474RX1	RM2960324RX1
Gdybyś był	PT2671678RX1	T2671678RX1	RM2936673RX1
Hard rock halliujah	PT2679272RX1	T2679272RX1	RM3001242RX1
Imagination (Kalwi & Remi)	PT2898379RX1	T2898379RX1	RM2867268RX1
Jesteś Szalona (Boys)	PT1483774RX1	T1483774RX1	RM2296202RX1
Just Call Me	PT2947297RX1	T2947332RX1	RM2965151RX1
Koysanka (Sumptuastic)	PT1472506RX1	T1472065RX1	RM1472510RX1
Kto Dogoni Psa (Mleko)	PT2248679RX1	T2248679RX1	RM2248675RX1
Kylie	PT2679272RX1	T2679272RX1	RM2934524RX1
Lava's breaks (Witki Por)	PT2947477RX1	T2947477RX1	RM2983377RX1
Living On Video (Pakito)	PT2927468RX1	T2927468RX1	RM2937857RX1
Mas Que Nada	PT2979410RX1	T2979605RX1	RM3001282RX1
Memories (DJ Kris)	PT2933323RX1	T2933323RX1	RM2933187RX1
Mode witki cz. 3 (Verba)	PT2933248RX1	T2933316RX1	RM2933217RX1
Moja panienka (Lerek)	PT2410468RX1	T2410477RX1	RM2410476RX1
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237RX1	T2505391RX1	RM3001255RX1
Polceman	PT2759757RX1	T2792401RX1	RM2934526RX1
Pozwól Żyć - klub remix	PT2844493RX1	T2844497RX1	RM2933576RX1
Pszczółka Maja (Akcent)	PT1767115RX1	T1774238RX1	RM2293567RX1
Satellite	PT2955228RX1	T2955375RX1	RM3001260RX1
Stowa (Cocia Andrzejewicz)	PT2410468RX1	T2410477RX1	RM2277406RX1
Smiley Faces	PT2900725RX1	T2901184RX1	RM2954489RX1
Stars are blind	PT2711636RX1	T2971708RX1	RM2971955RX1
Suczki (Ascetoholix)	PT1162505RX1	T1162636RX1	RM1162663RX1
Szansa	PT2942007RX1	T2942008RX1	RM3001241RX1
Time to pray (Andrea)	PT2953073RX1	T2953852RX1	RM2937936RX1
Tráfico	PT1484068RX1	T1484068RX1	RM2950316RX1
Wybacz (DKA)	PT2989708RX1	T3001182RX1	RM2989704RX1
Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472RX1	T2410478RX1	RM2556677RX1
Z każdym Twym Oddechem	PT2971680RX1	T2971707RX1	RM3001261RX1
Blood Red Sandman	PT2979187RX1	T2979587RX1	
Coming undone	PT2982117RX1	T2982145RX1	
Descent	PT2989898RX1	T3001200RX1	
Film: Pirat z Karaibów	PT1484068RX1	T1484068RX1	
Fotografia	PT2989898RX1	T3001308RX1	
FreeStyler	PT871713RX1	T523506RX1	
Kreskówka Scooby Doo	PT668192RX1	T646721RX1	
My Arms Keep Missing You	PT2973170RX1	T2975989RX1	
Rock This Party	PT2982116RX1	T2981759RX1	
Sensibility	PT270890RX1	T270890RX1	
That Old Pair of Jeans	PT2989898RX1	T3001189RX1	
Tonight	PT2984761RX1	T2996286RX1	
Tylko Ty, tylko ja	PT2982491RX1	T2982497RX1	
What's The Frequency Kenneth	PT2999897RX1	T3001198RX1	

JAK POBRAĆ DZWONEK:
POLIFONICZNY: WYŚLI SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472RX1). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600, N620, T100, T700, V100) ZAPISZ "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472RX1).

MONOFONICZNY: WYŚLI SMS NA NUMER 7228, DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662RX1), DLA SIEMENSA, BENQ-SIEMENSA ZAPISZ "J" WPISZ "J" (NP. J1213662RX1), DLA MOTOROLI ZAPISZ "T" WPISZ "H" (NP. H1213662RX1), DLA SAGEM ZAPISZ "T" WPISZ "GM" (NP. GM1213662RX1).

REAL MUSIC: WYŚLI SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677RX1).
ABY WYŚLAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452RX1), ZAMAWIAJĄC POLIFONIC LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

PREY historia

Jacoolo | Preya historia, skomplikowana bardzo... :)

Istnieją recepty i sposoby, które świetnie sprawdzają się w praktyce. O ile naturalnie stosujemy je tam, gdzie powinniśmy. Czy zastanawialiście się kiedyś, co by było, gdyby przy tworzeniu gry użyć metod, które doskonale sprawdzają się przy produkcji wina? Wiadomo, że im wino dłużej leżakuje, tym lepsze. Ciekawiło was kiedyś, czy jeśli długo popracować nad grą, efekt byłby ten sam?

Na szczęście nie ma potrzeby, by rozpoczynać taki eksperyment tu i teraz, a następnie czekać ładnych parę lat na jego efekt. Ktoś już taką robotę odwalil. Wystarczy się tylko przyrzyć rezultatami cyklowi produkcjiemu Preya. Nie dajcie się zwieść pozorom. Ta gra to nie żaden nowy pomysł, tylko opowieść sięgająca 1995 roku.

Na początku był pomysł... i ambicje

Pierwsze strony tej opowieści zaczynają się w małej firmie w Stanach, Apogee. Zasłużyła się ona wydawaniem serii gier id Software: **Commander Keen** i **Wolfenstein 3D**. A że apetyt rośnie w miarę jedzenia, następnym krokiem było stworzenie własnej produkcji. Tak też się stało, **Rise of the Triad** ujrzał światło dzienne. Rozzuchwalone sukcesem Apogee postanowiło pójść na całość.

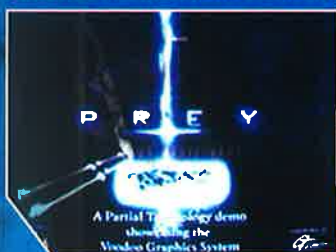
Prace nad Preym, grą-legendą, rozpoczynają się zaraz po ukończeniu **Rise of the Triad** (RotT). Było ciepłe lato 1995 roku i jedyne, co wtedy autorzy wiedzieli, to to, że nowa gra będzie osadzona w świecie science fiction z elementami RPG. Pierwsze newsy ukazały się na FidoNet (taki praprzodek Internetu) i podał je Joe Siegler. (Joe przygodę w Apogee zaczął już przy RotT jako twórca poziomów, lecz szybko przekwalifikował się na webmastera.) Parę godzin później firma

miała zapchany serwer. Tom Hall, były pracownik id Software, teraz szef przedsiębiorstwa, już wie – stoi przed życiową szansą, która może się już nie powtórzyć, przed szansą zaistnienia na kartach historii grą, która przełamie kanony. Tak jak Wolf, tak jak Doom.

Cel jest na wyciągnięcie ręki. Hall miał mnóstwo pomysłów i teraz, kiedy dostał od Apogee wolną rękę, zamierzał z tego skorzystać. Zebrał najlepszych ludzi. W większości był to ten sam zespół, co przy RotT i Terminal Velocity. Szefowie zgrzytali zębami, bo Hall podbierał również ludzi z najważniejszego projektu, jakim był **Duke Nukem 3D**. Ale geniuszowi się nie odmawia, ludzie wierzyli w Halla i trzeba było się z nim liczyć. Prey dostał najwyższy priorytet.

Nie do końca dobre złego początki

Zaraz na samym początku tego trwającego prawie całą dekadę przedsięwzięcia (mowa o Preyu) powstaje wstępny rys gry: kosmici i niespodziewane porwanie. Pomysł bardzo modny w Stanach, nie może się więc nie udać. W 1995 roku zostają położone kamienie węgielne pod technologię gry. Prey to pierwsza próba napisania przez Apogee własnego engine'u 3D. Wszak równocześnie kończą się prace nad DN3D, ale jego Build engine to takie 3D z przymruż-





niem oka. Warto wspomnieć, że nowy silnik powstaje dosłownie od zera. I jego tworzenie zajmuje rok.

Równocześnie pojawia się niewielka chmurka na nieboskłonie. Co chwila dochodzą wieści od id Software, największego konkurenta Apogee. Wiadomo tylko, że id pracuje nad czymś nowatorskim i podobno w 3D. To złe wieści

Do tego dochodziły różne style walki, urozmaicone systemy broni, ale nie tylko. Wprowadzić chciano parę trików mających odróżnić Preya od Quake'a. **Wielkie komnaty. Dynamiczne i kolorowe oświetlenie. Prawdziwe cienie.** Ponoć wspaniały multi i wypasiony edytor, który miał być kompletnym narzędziem, aby samemu zrobić grę. Krótko mówiąc:

Prey miał być pierwszą grą w „uczciwym” trójwymiarze. Uprzedził go jednak Quake.

dla Preya. Miał być przecież pierwszą grą w „uczciwym” trójwymiarze...

Hej, to mogłoby wypalić!

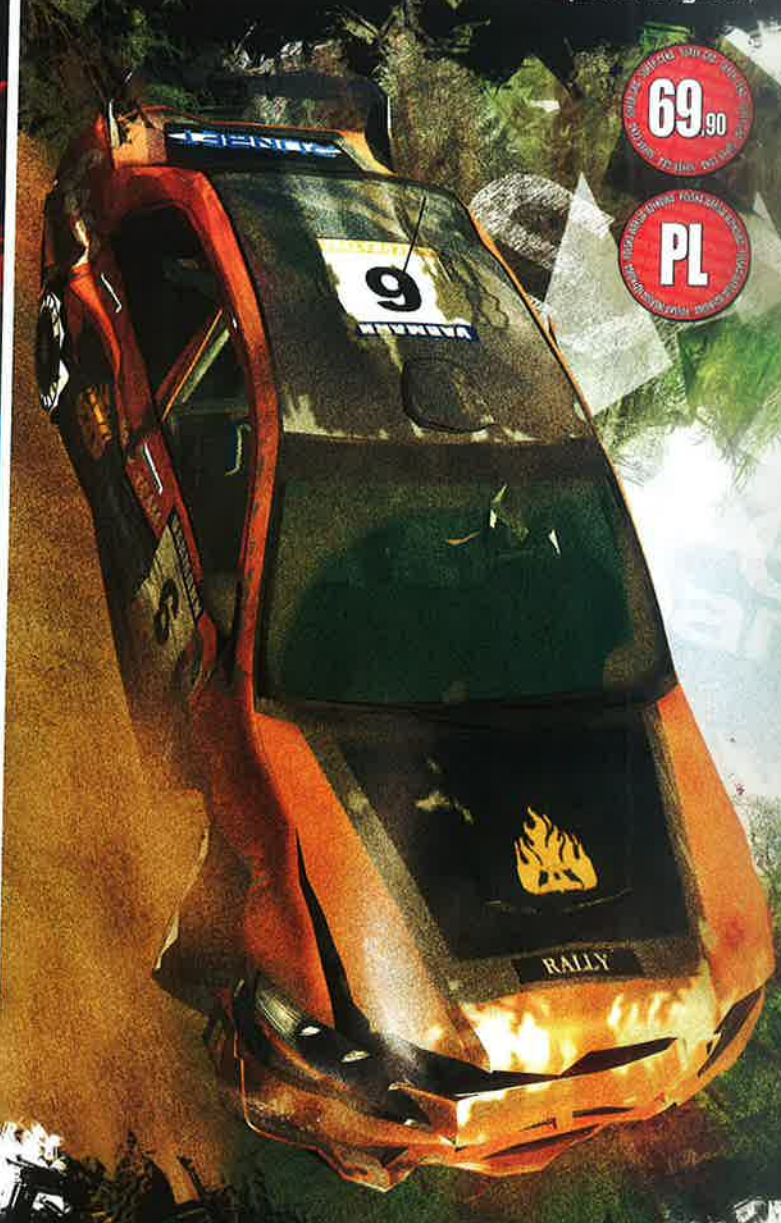
W pierwszej połowie 1996 roku Hall ogłasza, że na gwiazdkę gra będzie gotowa. Quake pojawia się niedługo po tym newsie i jedyne, co pozostaje Hallowi, to obiecać, że Prey będzie lepszy. I wbrew pozorom wcale nie są to słowa rzucane na wiatr: Nowa gra wcale nie była w konfrontacji z Quake'iem przegrana. Po pierwsze – fabuła. Hall stworzył historię: Obcy pracują właśnie nad nową bronią i żeby nie nadstawić karku, postanawiają „wynająć” homo sapiens, aby zrobił to za nich. Gracz-człowiek zostaje więc porwany przez kosmitów i uwięziony na ich planecie. By biedak miał jakieś szanse, podle alieny wyposażają go w specjalny biokostium.

czapki z głów, panowie. Kiedy ukazał się Quake, potencjalna liczba fanów Preya nie spadła. Apogee widząc, czego w Quake'u brakowało, dopisał to do listy tego, co Prey miał mieć. Tak więc wypadało tylko czekać gwiazdki i być grzecznym.

Niestety tak pięknie może być tylko w bajkach. Czasami zwykły przypadek – na przykład jeden telefon może sporo namieszać. O co chodzi? Już wyjaśniam. Po pierwsze, jeszcze przed ukazaniem się Quake'a Hall zmienia fundamenty gry. Nie białas, lecz Indianin będzie porwany przez Obcych i nie w biokostiumie, tylko z bransoletami na łapach. Jedna do ochrony, druga jako translator napisów. Następną sprawą było przeniesienie akcji z planety na statek kosmiczny. Ten moment warto



.xtremalny realizm
www.xpandrally.com



69.90
PL

najnowsza gra twórców oryginalnego Xpand Rally

XR
xpand rally **xtreme**

- × Nowe, **ultra realistyczne trasy** rajdowe z pełną geometrią nawierzchni
- × Jeszcze **bardziej szczegółowa fizyka** jazdy
- × Ulepszony, **dokładniejszy model** uszkodzeń
- × Nowe **samochody**, nowe rajdy, nowe tryby gry, nowy multiplayer
- × Gra na najnowszej wersji **Chrome Engine**



3+

www.pegi.info

Xpand Rally Xtreme © 2000 Techland. Program ten przeznaczony jest dla osób dorosłych i może nie być nadaje się do rozpowszechniania. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, typy i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Zakupy On-Line: www.msw.pl

Spis treści: 1. Wprowadzenie 2. Instrukcja 3. Wykaz 4. Wykaz 5. Wykaz 6. Wykaz 7. Wykaz 8. Wykaz 9. Wykaz 10. Wykaz 11. Wykaz 12. Wykaz 13. Wykaz 14. Wykaz 15. Wykaz 16. Wykaz 17. Wykaz 18. Wykaz 19. Wykaz 20. Wykaz 21. Wykaz 22. Wykaz 23. Wykaz 24. Wykaz 25. Wykaz 26. Wykaz 27. Wykaz 28. Wykaz 29. Wykaz 30. Wykaz 31. Wykaz 32. Wykaz 33. Wykaz 34. Wykaz 35. Wykaz 36. Wykaz 37. Wykaz 38. Wykaz 39. Wykaz 40. Wykaz 41. Wykaz 42. Wykaz 43. Wykaz 44. Wykaz 45. Wykaz 46. Wykaz 47. Wykaz 48. Wykaz 49. Wykaz 50. Wykaz 51. Wykaz 52. Wykaz 53. Wykaz 54. Wykaz 55. Wykaz 56. Wykaz 57. Wykaz 58. Wykaz 59. Wykaz 60. Wykaz 61. Wykaz 62. Wykaz 63. Wykaz 64. Wykaz 65. Wykaz 66. Wykaz 67. Wykaz 68. Wykaz 69. Wykaz 70. Wykaz 71. Wykaz 72. Wykaz 73. Wykaz 74. Wykaz 75. Wykaz 76. Wykaz 77. Wykaz 78. Wykaz 79. Wykaz 80. Wykaz 81. Wykaz 82. Wykaz 83. Wykaz 84. Wykaz 85. Wykaz 86. Wykaz 87. Wykaz 88. Wykaz 89. Wykaz 90. Wykaz 91. Wykaz 92. Wykaz 93. Wykaz 94. Wykaz 95. Wykaz 96. Wykaz 97. Wykaz 98. Wykaz 99. Wykaz 100. Wykaz 101. Wykaz 102. Wykaz 103. Wykaz 104. Wykaz 105. Wykaz 106. Wykaz 107. Wykaz 108. Wykaz 109. Wykaz 110. Wykaz 111. Wykaz 112. Wykaz 113. Wykaz 114. Wykaz 115. Wykaz 116. Wykaz 117. Wykaz 118. Wykaz 119. Wykaz 120. Wykaz 121. Wykaz 122. Wykaz 123. Wykaz 124. Wykaz 125. Wykaz 126. Wykaz 127. Wykaz 128. Wykaz 129. Wykaz 130. Wykaz 131. Wykaz 132. Wykaz 133. Wykaz 134. Wykaz 135. Wykaz 136. Wykaz 137. Wykaz 138. Wykaz 139. Wykaz 140. Wykaz 141. Wykaz 142. Wykaz 143. Wykaz 144. Wykaz 145. Wykaz 146. Wykaz 147. Wykaz 148. Wykaz 149. Wykaz 150. Wykaz 151. Wykaz 152. Wykaz 153. Wykaz 154. Wykaz 155. Wykaz 156. Wykaz 157. Wykaz 158. Wykaz 159. Wykaz 160. Wykaz 161. Wykaz 162. Wykaz 163. Wykaz 164. Wykaz 165. Wykaz 166. Wykaz 167. Wykaz 168. Wykaz 169. Wykaz 170. Wykaz 171. Wykaz 172. Wykaz 173. Wykaz 174. Wykaz 175. Wykaz 176. Wykaz 177. Wykaz 178. Wykaz 179. Wykaz 180. Wykaz 181. Wykaz 182. Wykaz 183. Wykaz 184. Wykaz 185. Wykaz 186. Wykaz 187. Wykaz 188. Wykaz 189. Wykaz 190. Wykaz 191. Wykaz 192. Wykaz 193. Wykaz 194. Wykaz 195. Wykaz 196. Wykaz 197. Wykaz 198. Wykaz 199. Wykaz 200. Wykaz 201. Wykaz 202. Wykaz 203. Wykaz 204. Wykaz 205. Wykaz 206. Wykaz 207. Wykaz 208. Wykaz 209. Wykaz 210. Wykaz 211. Wykaz 212. Wykaz 213. Wykaz 214. Wykaz 215. Wykaz 216. Wykaz 217. Wykaz 218. Wykaz 219. Wykaz 220. Wykaz 221. Wykaz 222. Wykaz 223. Wykaz 224. Wykaz 225. Wykaz 226. Wykaz 227. Wykaz 228. Wykaz 229. Wykaz 230. Wykaz 231. Wykaz 232. Wykaz 233. Wykaz 234. Wykaz 235. Wykaz 236. Wykaz 237. Wykaz 238. Wykaz 239. Wykaz 240. Wykaz 241. Wykaz 242. Wykaz 243. Wykaz 244. Wykaz 245. Wykaz 246. Wykaz 247. Wykaz 248. Wykaz 249. Wykaz 250. Wykaz 251. Wykaz 252. Wykaz 253. Wykaz 254. Wykaz 255. Wykaz 256. Wykaz 257. Wykaz 258. Wykaz 259. Wykaz 260. Wykaz 261. Wykaz 262. Wykaz 263. Wykaz 264. Wykaz 265. Wykaz 266. Wykaz 267. Wykaz 268. Wykaz 269. Wykaz 270. Wykaz 271. Wykaz 272. Wykaz 273. Wykaz 274. Wykaz 275. Wykaz 276. Wykaz 277. Wykaz 278. Wykaz 279. Wykaz 280. Wykaz 281. Wykaz 282. Wykaz 283. Wykaz 284. Wykaz 285. Wykaz 286. Wykaz 287. Wykaz 288. Wykaz 289. Wykaz 290. Wykaz 291. Wykaz 292. Wykaz 293. Wykaz 294. Wykaz 295. Wykaz 296. Wykaz 297. Wykaz 298. Wykaz 299. Wykaz 300. Wykaz 301. Wykaz 302. Wykaz 303. Wykaz 304. Wykaz 305. Wykaz 306. Wykaz 307. Wykaz 308. Wykaz 309. Wykaz 310. Wykaz 311. Wykaz 312. Wykaz 313. Wykaz 314. Wykaz 315. Wykaz 316. Wykaz 317. Wykaz 318. Wykaz 319. Wykaz 320. Wykaz 321. Wykaz 322. Wykaz 323. Wykaz 324. Wykaz 325. Wykaz 326. Wykaz 327. Wykaz 328. Wykaz 329. Wykaz 330. Wykaz 331. Wykaz 332. Wykaz 333. Wykaz 334. Wykaz 335. Wykaz 336. Wykaz 337. Wykaz 338. Wykaz 339. Wykaz 340. Wykaz 341. Wykaz 342. Wykaz 343. Wykaz 344. Wykaz 345. Wykaz 346. Wykaz 347. Wykaz 348. Wykaz 349. Wykaz 350. Wykaz 351. Wykaz 352. Wykaz 353. Wykaz 354. Wykaz 355. Wykaz 356. Wykaz 357. Wykaz 358. Wykaz 359. Wykaz 360. Wykaz 361. Wykaz 362. Wykaz 363. Wykaz 364. Wykaz 365. Wykaz 366. Wykaz 367. Wykaz 368. Wykaz 369. Wykaz 370. Wykaz 371. Wykaz 372. Wykaz 373. Wykaz 374. Wykaz 375. Wykaz 376. Wykaz 377. Wykaz 378. Wykaz 379. Wykaz 380. Wykaz 381. Wykaz 382. Wykaz 383. Wykaz 384. Wykaz 385. Wykaz 386. Wykaz 387. Wykaz 388. Wykaz 389. Wykaz 390. Wykaz 391. Wykaz 392. Wykaz 393. Wykaz 394. Wykaz 395. Wykaz 396. Wykaz 397. Wykaz 398. Wykaz 399. Wykaz 400. Wykaz 401. Wykaz 402. Wykaz 403. Wykaz 404. Wykaz 405. Wykaz 406. Wykaz 407. Wykaz 408. Wykaz 409. Wykaz 410. Wykaz 411. Wykaz 412. Wykaz 413. Wykaz 414. Wykaz 415. Wykaz 416. Wykaz 417. Wykaz 418. Wykaz 419. Wykaz 420. Wykaz 421. Wykaz 422. Wykaz 423. Wykaz 424. Wykaz 425. Wykaz 426. Wykaz 427. Wykaz 428. Wykaz 429. Wykaz 430. Wykaz 431. Wykaz 432. Wykaz 433. Wykaz 434. Wykaz 435. Wykaz 436. Wykaz 437. Wykaz 438. Wykaz 439. Wykaz 440. Wykaz 441. Wykaz 442. Wykaz 443. Wykaz 444. Wykaz 445. Wykaz 446. Wykaz 447. Wykaz 448. Wykaz 449. Wykaz 450. Wykaz 451. Wykaz 452. Wykaz 453. Wykaz 454. Wykaz 455. Wykaz 456. Wykaz 457. Wykaz 458. Wykaz 459. Wykaz 460. Wykaz 461. Wykaz 462. Wykaz 463. Wykaz 464. Wykaz 465. Wykaz 466. Wykaz 467. Wykaz 468. Wykaz 469. Wykaz 470. Wykaz 471. Wykaz 472. Wykaz 473. Wykaz 474. Wykaz 475. Wykaz 476. Wykaz 477. Wykaz 478. Wykaz 479. Wykaz 480. Wykaz 481. Wykaz 482. Wykaz 483. Wykaz 484. Wykaz 485. Wykaz 486. Wykaz 487. Wykaz 488. Wykaz 489. Wykaz 490. Wykaz 491. Wykaz 492. Wykaz 493. Wykaz 494. Wykaz 495. Wykaz 496. Wykaz 497. Wykaz 498. Wykaz 499. Wykaz 500. Wykaz 501. Wykaz 502. Wykaz 503. Wykaz 504. Wykaz 505. Wykaz 506. Wykaz 507. Wykaz 508. Wykaz 509. Wykaz 510. Wykaz 511. Wykaz 512. Wykaz 513. Wykaz 514. Wykaz 515. Wykaz 516. Wykaz 517. Wykaz 518. Wykaz 519. Wykaz 520. Wykaz 521. Wykaz 522. Wykaz 523. Wykaz 524. Wykaz 525. Wykaz 526. Wykaz 527. Wykaz 528. Wykaz 529. Wykaz 530. Wykaz 531. Wykaz 532. Wykaz 533. Wykaz 534. Wykaz 535. Wykaz 536. Wykaz 537. Wykaz 538. Wykaz 539. Wykaz 540. Wykaz 541. Wykaz 542. Wykaz 543. Wykaz 544. Wykaz 545. Wykaz 546. Wykaz 547. Wykaz 548. Wykaz 549. Wykaz 550. Wykaz 551. Wykaz 552. Wykaz 553. Wykaz 554. Wykaz 555. Wykaz 556. Wykaz 557. Wykaz 558. Wykaz 559. Wykaz 560. Wykaz 561. Wykaz 562. Wykaz 563. Wykaz 564. Wykaz 565. Wykaz 566. Wykaz 567. Wykaz 568. Wykaz 569. Wykaz 570. Wykaz 571. Wykaz 572. Wykaz 573. Wykaz 574. Wykaz 575. Wykaz 576. Wykaz 577. Wykaz 578. Wykaz 579. Wykaz 580. Wykaz 581. Wykaz 582. Wykaz 583. Wykaz 584. Wykaz 585. Wykaz 586. Wykaz 587. Wykaz 588. Wykaz 589. Wykaz 590. Wykaz 591. Wykaz 592. Wykaz 593. Wykaz 594. Wykaz 595. Wykaz 596. Wykaz 597. Wykaz 598. Wykaz 599. Wykaz 600. Wykaz 601. Wykaz 602. Wykaz 603. Wykaz 604. Wykaz 605. Wykaz 606. Wykaz 607. Wykaz 608. Wykaz 609. Wykaz 610. Wykaz 611. Wykaz 612. Wykaz 613. Wykaz 614. Wykaz 615. Wykaz 616. Wykaz 617. Wykaz 618. Wykaz 619. Wykaz 620. Wykaz 621. Wykaz 622. Wykaz 623. Wykaz 624. Wykaz 625. Wykaz 626. Wykaz 627. Wykaz 628. Wykaz 629. Wykaz 630. Wykaz 631. Wykaz 632. Wykaz 633. Wykaz 634. Wykaz 635. Wykaz 636. Wykaz 637. Wykaz 638. Wykaz 639. Wykaz 640. Wykaz 641. Wykaz 642. Wykaz 643. Wykaz 644. Wykaz 645. Wykaz 646. Wykaz 647. Wykaz 648. Wykaz 649. Wykaz 650. Wykaz 651. Wykaz 652. Wykaz 653. Wykaz 654. Wykaz 655. Wykaz 656. Wykaz 657. Wykaz 658. Wykaz 659. Wykaz 660. Wykaz 661. Wykaz 662. Wykaz 663. Wykaz 664. Wykaz 665. Wykaz 666. Wykaz 667. Wykaz 668. Wykaz 669. Wykaz 670. Wykaz 671. Wykaz 672. Wykaz 673. Wykaz 674. Wykaz 675. Wykaz 676. Wykaz 677. Wykaz 678. Wykaz 679. Wykaz 680. Wykaz 681. Wykaz 682. Wykaz 683. Wykaz 684. Wykaz 685. Wykaz 686. Wykaz 687. Wykaz 688. Wykaz 689. Wykaz 690. Wykaz 691. Wykaz 692. Wykaz 693. Wykaz 694. Wykaz 695. Wykaz 696. Wykaz 697. Wykaz 698. Wykaz 699. Wykaz 700. Wykaz 701. Wykaz 702. Wykaz 703. Wykaz 704. Wykaz 705. Wykaz 706. Wykaz 707. Wykaz 708. Wykaz 709. Wykaz 710. Wykaz 711. Wykaz 712. Wykaz 713. Wykaz 714. Wykaz 715. Wykaz 716. Wykaz 717. Wykaz 718. Wykaz 719. Wykaz 720. Wykaz 721. Wykaz 722. Wykaz 723. Wykaz 724. Wykaz 725. Wykaz 726. Wykaz 727. Wykaz 728. Wykaz 729. Wykaz 730. Wykaz 731. Wykaz 732. Wykaz 733. Wykaz 734. Wykaz 735. Wykaz 736. Wykaz 737. Wykaz 738. Wykaz 739. Wykaz 740. Wykaz 741. Wykaz 742. Wykaz 743. Wykaz 744. Wykaz 745. Wykaz 746. Wykaz 747. Wykaz 748. Wykaz 749. Wykaz 750. Wykaz 751. Wykaz 752. Wykaz 753. Wykaz 754. Wykaz 755. Wykaz 756. Wykaz 757. Wykaz 758. Wykaz 759. Wykaz 760. Wykaz 761. Wykaz 762. Wykaz 763. Wykaz 764. Wykaz 765. Wykaz 766. Wykaz 767. Wykaz 768. Wykaz 769. Wykaz 770. Wykaz 771. Wykaz 772. Wykaz 773. Wykaz 774. Wykaz 775. Wykaz 776. Wykaz 777. Wykaz 778. Wykaz 779. Wykaz 780. Wykaz 781. Wykaz 782. Wykaz 783. Wykaz 784. Wykaz 785. Wykaz 786. Wykaz 787. Wykaz 788. Wykaz 789. Wykaz 790. Wykaz 791. Wykaz 792. Wykaz 793. Wykaz 794. Wykaz 795. Wykaz 796. Wykaz 797. Wykaz 798. Wykaz 799. Wykaz 800. Wykaz 801. Wykaz 802. Wykaz 803. Wykaz 804. Wykaz 805. Wykaz 806. Wykaz 807. Wykaz 808. Wykaz 809. Wykaz 810. Wykaz 811. Wykaz 812. Wykaz 813. Wykaz 814. Wykaz 815. Wykaz 816. Wykaz 817. Wykaz 818. Wykaz 819. Wykaz 820. Wykaz 821. Wykaz 822. Wykaz 823. Wykaz 824. Wykaz 825. Wykaz 826. Wykaz 827. Wykaz 828. Wykaz 829. Wykaz 830. Wykaz 831. Wykaz 832. Wykaz 833. Wykaz 834. Wykaz 835. Wykaz 836. Wykaz 837. Wykaz 838. Wykaz 839. Wykaz 840. Wykaz 841. Wykaz 842. Wykaz 843. Wykaz 844. Wykaz 845. Wykaz 846. Wykaz 847. Wykaz 848. Wykaz 849. Wykaz 850. Wykaz 851. Wykaz 852. Wykaz 853. Wykaz 854. Wykaz 855. Wykaz 856. Wykaz 857. Wykaz 858. Wykaz 859. Wykaz 860. Wykaz 861. Wykaz 862. Wykaz 863. Wykaz 864. Wykaz 865. Wykaz 866. Wykaz 867. Wykaz 868. Wykaz 869. Wykaz 870. Wykaz 871. Wykaz 872. Wykaz 873. Wykaz 874. Wykaz 875. Wykaz 876. Wykaz 877. Wykaz 878. Wykaz 879. Wykaz 880. Wykaz 881. Wykaz 882. Wykaz 883. Wykaz 884. Wykaz 885. Wykaz 886. Wykaz 887. Wykaz 888. Wykaz 889. Wykaz 890. Wykaz 891. Wykaz 892. Wykaz 893. Wykaz 894. Wykaz 895. Wykaz 896. Wykaz 897. Wykaz 898. Wykaz 899. Wykaz 900. Wykaz 901. Wykaz 902. Wykaz 903. Wykaz 904. Wykaz 905. Wykaz 906. Wykaz 907. Wykaz 908. Wykaz 909. Wykaz 910. Wykaz 911. Wykaz 912. Wykaz 913. Wykaz 914. Wykaz 915. Wykaz 916. Wykaz 917. Wykaz 918. Wykaz 919. Wykaz 920. Wykaz 921. Wykaz 922. Wykaz 923. Wykaz 924. Wykaz 925. Wykaz 926. Wykaz 927. Wykaz 928. Wykaz 929. Wykaz 930. Wykaz 931. Wykaz 932. Wykaz 933. Wykaz 934. Wykaz 935. Wykaz 936. Wykaz 937. Wykaz 938. Wykaz 939. Wykaz 940. Wykaz 941. Wykaz 942. Wykaz 943. Wykaz 944. Wykaz 945. Wykaz 946. Wykaz 947. Wykaz 948. Wykaz 949. Wykaz 950. Wykaz 951. Wykaz 952. Wykaz 953. Wykaz 954. Wykaz 955. Wykaz 956. Wykaz 957. Wykaz 958. Wykaz 959. Wykaz 960. Wykaz 961. Wykaz 962. Wykaz 963. Wykaz 964. Wykaz 965. Wykaz 966. Wykaz 967. Wykaz 968. Wykaz 969. Wykaz 970. Wykaz 971. Wykaz 972. Wykaz 973. Wykaz 974. Wykaz 975. Wykaz 976. Wykaz 977. Wykaz 978. Wykaz 979. Wykaz 980. Wykaz 981. Wykaz 982. Wykaz 983. Wykaz 984. Wykaz 985. Wykaz 986. Wykaz 987. Wykaz 988. Wykaz 989. Wykaz 990. Wykaz 991. Wykaz 992. Wykaz 993. Wykaz 994. Wykaz 995. Wykaz 996. Wykaz 997. Wykaz 998. Wykaz 999. Wykaz 1000. Wykaz 1001. Wykaz 1002. Wykaz 1003. Wykaz 1004. Wykaz 1005. Wykaz 1006. Wykaz 1007. Wykaz 1008. Wykaz 1009. Wykaz 1010. Wykaz 1011. Wykaz 1012. Wykaz 1013. Wykaz 1014. Wykaz 1015. Wykaz 1016. Wykaz 1017. Wykaz 1018. Wykaz 1019. Wykaz 1020. Wykaz 1021. Wykaz 1022. Wykaz 1023. Wykaz 1024. Wykaz 1025. Wykaz 1026. Wykaz 1027. Wykaz 1028. Wykaz 1029. Wykaz 1030. Wykaz 1031. Wykaz 1032. Wykaz 1033. Wykaz 1034. Wykaz 1035. Wykaz 1036. Wykaz 1037. Wykaz 1038. Wykaz 1039. Wykaz 1040. Wykaz 1041. Wykaz 1042. Wykaz 1043. Wykaz 1044. Wykaz 1045. Wykaz 1046. Wykaz 1047. Wykaz 1048. Wykaz 1049. Wykaz 1050. Wykaz 1051. Wykaz 1052. Wykaz 1053. Wykaz 1054. Wykaz 1055. Wykaz 1056. Wykaz 1057. Wykaz 1058. Wykaz 1059. Wykaz 1060. Wykaz 1061. Wykaz 1062. Wykaz 1063. Wykaz 1064. Wykaz 1065. Wykaz 1066. Wykaz 1067. Wykaz 1068. Wykaz 1069. Wykaz 1070. Wykaz 1071. Wykaz 1072. Wykaz 1073. Wykaz 1074. Wykaz 1075. Wykaz 1076. Wykaz 1077. Wykaz 1078. Wykaz 1079. Wykaz 1080. Wykaz 1081. Wykaz 1082. Wykaz 1083. Wykaz 1084. Wykaz 1085. Wykaz 1086. Wykaz 1087. Wykaz 1088. Wykaz 1089. Wykaz 1090. Wykaz 1091. Wykaz 1092. Wykaz 1093. Wykaz 1094. Wykaz 1095. Wykaz 1096. Wykaz 1097. Wykaz 1098. Wykaz 1099. Wykaz 1100. Wykaz 1101. Wykaz 1102. Wykaz 1103. Wykaz 1104. Wykaz 1105. Wykaz 1106. Wykaz 1107. Wykaz 1108. Wykaz 1109. Wykaz 1110. Wykaz 1111. Wykaz 1112. Wykaz 1113. Wykaz 1114. Wykaz 1115. Wykaz 1116. Wykaz 1117. Wykaz 1118. Wykaz 1119. Wykaz 1120. Wykaz 1121. Wykaz 1122. Wykaz 1123. Wykaz 1124. Wykaz 1125. Wykaz 1126. Wykaz 1127. Wykaz 1128. Wykaz 1129. Wykaz 1130. Wykaz 1131. Wykaz 1132. Wykaz 1133. Wykaz 1134. Wykaz 1135. Wykaz 1136. Wykaz 1137. Wykaz 1138. Wykaz 1139. Wykaz 1140. Wykaz 1141. Wykaz 1142. Wykaz 1143. Wykaz 1144. Wykaz 1145. Wykaz 1146. Wykaz 1147. Wykaz 1148. Wykaz 1149. Wykaz 1150. Wykaz 1151. Wykaz 1152. Wykaz 1153. Wykaz 1154. Wykaz 1155. Wykaz 1156. Wykaz 1157. Wykaz 1158. Wykaz 1159. Wykaz 1160. Wykaz 1161. Wykaz 1162. Wykaz 1163. Wykaz 1164. Wykaz 1165. Wykaz 1166. Wykaz 1167. Wykaz 1168. Wykaz 1169. Wykaz 1170. Wykaz 1171. Wykaz 1172. Wykaz 1173. Wykaz 1174. Wykaz 1175. Wykaz 1176. Wykaz 1177. Wykaz 1178. Wykaz 1179. Wykaz 1180. Wykaz 1181. Wykaz 1182. Wykaz 1183. Wykaz 1184. Wykaz 1185. Wykaz 1186. Wykaz 1187. Wykaz 1188. Wykaz 1189. Wykaz 1190. Wykaz 1191. Wykaz 1192. Wykaz 1193. Wykaz 1194. Wykaz 1195. Wykaz 1196. Wykaz 1197. Wykaz 1198. Wykaz 1199. Wykaz 1200. Wykaz 1201. Wykaz 1202. Wykaz 1203. Wykaz 1204. Wykaz 1205. Wykaz 1206. Wykaz 1207. Wykaz 1208. Wykaz 1209. Wykaz 1210. Wykaz 1211. Wykaz 1212. Wykaz 1213. Wykaz 1214. Wykaz 1215. Wykaz 1216. Wykaz 1217. Wykaz 1218. Wykaz 1219. Wykaz 1220. Wykaz 1221. Wykaz 1222. Wykaz 1223. Wykaz 1224. Wykaz 1225. Wykaz 1226. Wykaz 1227. Wykaz 1228. Wykaz 1229. Wykaz 1230. Wykaz 1231. Wykaz 1232. Wykaz 1233. Wykaz 1234. Wykaz 1235. Wykaz 1236. Wykaz 1237. Wykaz 1238. Wykaz 1239. Wykaz 1240. Wykaz 1241. Wykaz 1242. Wykaz 1243. Wykaz 1244. Wykaz 1245. Wykaz 1246. Wykaz 1247. Wykaz 1248. Wykaz 1249. Wykaz 1250. Wykaz 1251. Wykaz 1252. Wykaz 1253. Wykaz 1254. Wykaz 1255. Wykaz 1256. Wykaz 1257. Wykaz 1258. Wykaz 1259. Wykaz 1260. Wykaz 1261. Wykaz 1262. Wykaz 1263. Wykaz 1264. Wykaz 1265. Wykaz 1266. Wykaz 1267. Wykaz 1268. Wykaz 1269. Wykaz 1270. Wykaz 1271. Wykaz 1272. Wykaz 1273. Wykaz 1274. Wykaz 1275. Wykaz 1276. Wykaz 1277. Wykaz 1278. Wykaz 1279. Wykaz 1280. Wykaz 1281. Wykaz 1282. Wykaz 1283. Wykaz 1284. Wykaz 1285. Wykaz 1286. Wykaz 1287. Wykaz 1288. Wykaz 1289. Wykaz 1290. Wykaz 1291. Wykaz 1292. Wykaz 1293. Wykaz 1294. Wykaz 1295. Wykaz 1296. Wykaz 1297. Wykaz 1298. Wykaz 1299. Wykaz 1300. Wykaz 1301. Wykaz 1302. Wykaz 1303. Wykaz 1304. Wykaz 1305. Wykaz 1306. Wykaz 1307. Wykaz 1308. Wykaz 1309. Wykaz 1310. Wykaz 1311. Wykaz 1312. Wykaz 1313. Wykaz 1314. Wykaz 1315. Wykaz 1316. Wykaz 1317. Wykaz 1318. Wykaz 1319. Wykaz 1320. Wykaz 1321. Wykaz 1322. Wykaz 1323. Wykaz 1324. Wykaz 1325. Wykaz 1326. Wykaz 1327. Wykaz 1328. Wykaz 1329. Wykaz 1330. Wykaz 1331. Wykaz 1332. Wykaz 1333. Wykaz 1334. Wykaz 1335. Wykaz 1336. Wykaz 1337. Wykaz 1338. Wykaz 1339. Wykaz 1340. Wykaz 1341. Wykaz 1342. Wykaz 1343. Wykaz 1344. Wykaz 1345. Wykaz 1346. Wykaz 1347. Wykaz 1348. Wykaz 1349. Wykaz 1350. Wykaz 1351. Wykaz 1352. Wykaz 1353. Wykaz 1354. Wykaz 1355. Wykaz 1356. Wykaz 1357. Wykaz 1358. Wykaz 1359. Wykaz 1360. Wykaz 1361. Wykaz 1362. Wykaz 1363. Wykaz 1364. Wykaz 1365. Wykaz 1366. Wykaz 1367. Wykaz 1368. Wykaz 1369. Wykaz 1370. Wykaz 1371. Wykaz 1372. Wykaz 1373. Wykaz 1374. Wykaz 1375. Wykaz 1376. Wykaz 1377. Wykaz 1378. Wykaz 1379. Wykaz 1380. Wykaz 1381. Wykaz 1382. Wykaz 1383. Wykaz 1384. Wykaz 1385. Wykaz 1386. Wykaz 1387. Wykaz 1388. Wykaz 1389. Wykaz 1390. Wykaz 1391. Wykaz 1392. Wykaz 1393. Wykaz 1394. Wykaz 1395. Wykaz 1396. Wykaz 1397. Wykaz 1398. Wykaz 1399. Wykaz 1400. Wykaz 1401. Wykaz 1402. Wykaz 1403. Wykaz 1404. Wykaz 1405. Wykaz 1406. Wykaz 1407. Wykaz 1408. Wykaz 1409. Wykaz 1410. Wykaz 1411. Wykaz 1412. Wykaz 1413. Wykaz 1414. Wykaz 1415. Wykaz 1416. Wykaz 1417. Wykaz 1418. Wykaz 1419. Wykaz 1420. Wykaz 1421. Wykaz 1422. Wykaz 1423. Wykaz 1424. Wykaz



odnotować – był to pierwszy krok, który przesunąć miał premierę gry. A gdy się zrobi pierwszy krok, potem trudno się zatrzymać.

Nie lubię poniedziałków!

To zdanie może wypowiedzieć wielu. Ale wierzcie mi, był w historii Apogee taki poniedziałek, o którym nikt nie chce wspominać. A ludzie pytani o szczegóły robią się nagle dziwnie niespokojni, odpowiadają bąkając coś pod nosem i zerkając ukradkiem po kątach. Taak, 12 sierpnia 1996 roku był dla panów Scotta Millera i Georgea Broussarda, szefów Apogee, dniem szczególnym i pamiętnym! Ale po kolei.

Jak już wspomniałem, Hall zgromadził przy produkcji Preya same gwiazdy. Nazwiska, które znalazły się na liście, robią karierę w gierkowym biznesie do dziś. Jak Mark Dochtermann, odpowiedzialny za multiplayer, który udźwignąć miał ponad 30 graczy i umożliwić płynne łączenie się poziomów pomiędzy serwerami. Albo Jim Dose, twórca edytora i języka skryptowego, w którym



tworzony był Prey, fizyka oraz AI. Warto nadmienić, że już w pierwszych newsach z 1995 roku Jim obiecywał dosyć sporą interaktywność z otoczeniem i granie z botami. Kolejna gwiazda to William Scarborro, świetny matematyk i programista. Ukończył kilka fakultetów, co wśród Amerykańców w tej branży było niebywale. Scarborro odpowiadał za silnik i efekty graficzne. To, co było znamienne, to tworzenie Preya na renderingu software'owym, bez akceleratorów. Ba! Hall twierdził, że ówczesne akceleratory tylko utrudniłyby sprawę. Zwróćcie zresztą uwagę na wymagania, jakie miał mieć Prey: procesor 90 MHz,

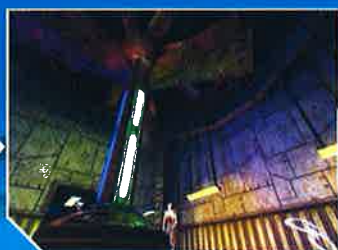
8 MB RAM, 45 MB miejsca na HDD, 2x CD-ROM, karta graficzna 2 MB SVGA, karta dźwiękowa. Jak na efekty, które gra miała generować, to tyle co nic. Coś jakby teraz zrobić grę pokroju Doom 3 i powiedzieć, że będzie chodzić full wypas na GeForce'ie 2. Magia!

Wszystko pokielbało się we wspomniany poniedziałek. Prey znajdował się właśnie w krytycznej fazie produkcji. Szefowie firmy Scott Miller i George Broussard byli niezadowoleni z postępów oraz prezentowanej technologii. Nie był to skok, jakiego się spodziewali. Historia Preya to nie tylko kolejne przesunięcia

premiery. To także awantury i rozszady personalne. W nocy z niedzieli na poniedziałek panowie Richard „Levelord” Grey, Jim Dose, Mark Dochtermann, Robert Atkins i Mike Hadwing czyszczą kompy (w przenośnym i dosłownym sensie) i odjeżdżają w nieznanym nikomu kierunku.

Kiedy tumany kurzu na ulicy opadły, pojawiły się szczegóły. Cała paczka zakłada Hipnotic – dzisiejsze Ritual Entertainment. Chuck Jones odchodzi do Valve. Tom Hall wraz drugim eks id, Johnem Romero, zakłada przyszłe Ion Storm. Kto wie, czy to właśnie nie Romero był źródłem całego zamieszania? Po wykopaniu go z id Software wystukał numer i namieszał biednemu Tomowi w głowie... Jednak na to papierów brak (*), wiadomym jest jedynie, że Hall uznaje za stosowne podać jakąś przyczynę opuszczenia biura. Uznał, że Apogee blokuje jego możliwości rozwoju. W biurze pozostał Scarborro i paru artystów. Los Preya zawisł na włosku.

(* ale jak udowodnił niedawno minister Z., brak dowodów przestępstwa jest właśnie najlepszym dowodem na jego popełnienie, bo sprawcy cwanie zatarli za sobą ślady





Nastapia drobne korekty harmonogramu...

„I co tu teraz powiedzieć prasie?” – głowił się szefowie Apogee. Na szczęście dla firmy olbrzymim sukcesem okazał się Duke Nukem 3D. Zarobione przez niego pieniądze pozwalały na samowystarczalność finansową oraz na kontynuowanie prac nad innymi projektami – w tym także nad Preyem. Nie było jednak wątpliwości, że gwiazdkowego terminu dotrzymać się nie da. Wówczas Apogee opatentowało parę chytrych sztuczek, które później doszlifowało do perfekcji – mydlenie oczu publiki i wodzenie za nos. Okazało się, że według firmy projekt będzie tylko „nieco przesunięty” i to ze względu na zmiany merytoryczne. Równocześnie Apogee wystartowało z kolejnym projektem – Duke Nukem Forever. (Decyzja – jak się później okazało – bardzo brzemienna w skutkach.) Premiera Preya zostaje przełożona na 1998 rok. Na razie

kowanie Preya. Pierwsze, co zrobił, to wypatroszył historię, jaką gra opowiadała. Głównym bohaterem pozostał Indianin. Uzyskał jednak bardzo ważną rzecz – tożsamość. Talon Brave, bo tak się miał nazywać, był dość zwyczajnym „rdzennym Amerykaninem”. Nieszcześliwym – życie mu się nie układało do czasu, aż go porwali kosmici (sic!). Ładna mi odmiana, swoją drogą. Zieloni porywają więc Talona na statek, ale jakby tego było mało, Obcych są różne rodzaje i nie darzą się szczególną miłością. Zresztą kosmici też nie pojawili się znikąd – była to rasa, która przed wiekami stworzyła ludzi. Jak widać, proza pana Danikena nie jest obca (czy raczej Obca) i scenarzystom gier:

...i niewielkie przesunięcie premiery...

Rok 1997 staje się rokiem Preya. Pierwszy kwartał to odbudowywanie zespołu tworzącego grę. Schuytema nakłania

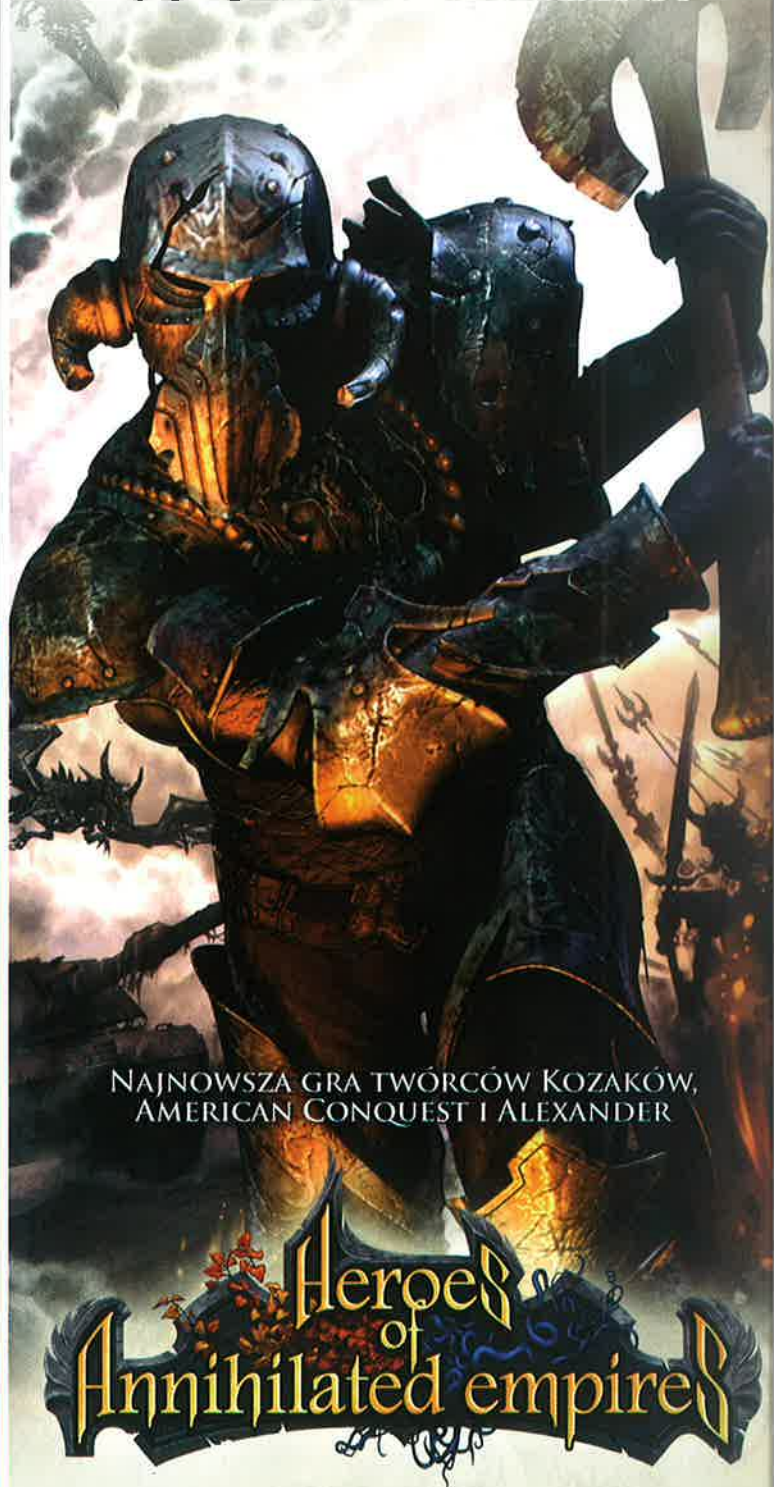
Mimo roszad w ekipie twórców, rok 1997 był rokiem Preya. Na E3 gra zawróciła wszystkim w głowach.

jednak kluczową sprawą stało się znalezienie zastępcy na stanowisko Halla.

Pod koniec 1996 roku udało się takiego delikwenta znaleźć. Był nim Paul Schuytema, recenzent gier i wydarzeń z nimi związanych, a także główny producent gry Mechwarrior 3. Paul propozycję przyjął i już od gwiazdki rozpoczął porząd-

Scarborro, aby ten jeszcze raz przemyślał sprawę engine'u. Ten – po krótkich namowach – przebudowuje bebedy pod wymogi kart graficznych z akceleratorem 3D. Dodatkowo programuje silnik pod kątem technologii portali (o czym jednak później). Do zespołu dołącza – i tu uwaga: Polak – Tom Pytel, jako programista. (Kompletowanie zespołu z samych

NAJWIĘKSZA TRYLOGIA FANTASY OD CZASÓW TOLKIENA



NAJNOWSZA GRA TWÓRCÓW KOZAKÓW,
AMERICAN CONQUEST I ALEXANDER

Heroes of Annihilated Empires

DOSKONAŁE ZDERZENIE RTS I RPG
W JEDNEJ GRZE!

Odkryj prawdziwą, skrywaną historię świata
i weź udział w wojnie magii z techniką.

- ❖ Zdecyduj o losach świata Aquadoru i prowadź do boju dziesiątki tysięcy jednostek w epickich bitwach.
- ❖ Wciel się w jednego z 12 bohaterów i samodzielnie rozstrzygaj losy konfliktu.
- ❖ Kieruj jedną z 4 ras o odmiennych charakterystykach i stosuj indywidualne taktyki rozwoju i walki.
- ❖ Doskonal swojego bohatera i szkol go w walce i magii.
- ❖ Wykorzystaj w rozgrywce 100 zróżnicowanych jednostek, 150 budynków i upgrade'ów.
- ❖ Zdobądź i użyj ponad 150 magicznych przedmiotów i ponad 100 czarów.
- ❖ Zmierz się z przyjaciółmi w grze sieciowej, zdecyduj czy pokonać ich jako pojedynczy bohater potęgą magii czy zmiażdżyć potężną armią.

www.heroesofae.com



Heroes of Annihilated Empires © 2004 Microsoft. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

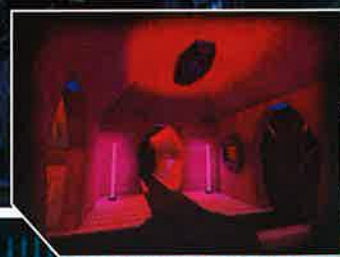
Znajdź firmę: www.msw.pl





w głowie. Na tyle, że została ukoronowana najlepszym tytułem podczas targów. Za sukcesem tym kryła się technologia, którą przygotował William Scarboro. **Technologia portali.** Prey miał być

drugie, każda z komnat jest połączona specjalnym linkiem, dzięki czemu można się było przemieszczać między nimi nie po kolei. Co więcej, tutaj nawet widziało się pomieszczenie, do którego się wchodziło. Jednocześnie po przekroczeniu portalu pierwsze pomieszczenie znikało. To tak, jakby otworzyć drzwi z pokoju do kuchni i wejść do niej, a po odwróceniu się zobaczyć ścianę. To właśnie portale! Szczena opadała i tyle. Jednogłośz z konkurencyjnej firmy podszedł do Paula Schuytemy i po-



programistów staje się fatalne dla Preya... ale nie uprzedzajmy faktów.)

Każda nowa wiadomość o grze zawiera informacje o wodotryskach, jakie się w niej pojawią, ale nic o broni i potworach. Niewielu również przejęło się, kiedy Schuytema rozpoczął konkurs na najlepszą mapę – nie wiadomo – czy do Duke'a, czy Quake'a? Ot, fanaberia twórców. Dno było jednak głębsze. Tak naprawdę to w zespole brakowało utalentowanych mape'ów. To „mate” niedopatrzenie miało odegrać niedługo decydującą rolę w projekcie.

Po Polaku w firmie znajdują miejsce Scott McCabe i Allen Dilling. Przychodzi także nowy twórca map – Matt Wood. To on wygrał ogłoszony przez Schuytema konkurs. Na lato zapowiedziane są targi E3. Cały zespół skupia się więc na przygotowaniu grywalnego dema.

...na po targach, to pewne na 100%...

Prey okazał się wielkim hitem targów. Mimo problemów z komputerem, na którym miał się odbyć pokaz (siadła karta graficzna), mimo wypadku samochodowego (!) i spóźnienia się części zespołu – gra zawróciła wszystkim

pierwszą grą, w której wykorzystano ją na taką skalę. No, może Schuytema by chciał, aby Prey taki był – bowiem prace nad technologią portali prowadzone były również w Raven. Ale grą, w której portale udało się zaimplementować z sukcesem, był Descent (pamiętacie – „grafika lepsza niż w Descencie?”) z Parallaxu. Kto pamięta, ten wie – dobra gra i minimum wymagań. Lecz coś za coś. Portale w Descent opierały się na sześciennach jako jedynych kształtach. I jakoś ludzi nie zachwyciły. A kiedy po rozpadzie Parallax na dwa zespoły chłopaki z Outrage zaczęli prace nad trzecim Descentem, portali już w nim nie było.

...jak tylko uporamy się z technologią

...I tu (Prey), i tam (Raven) portale były odważnym krokiem (w bok) w porównaniu z możliwościami ówczesnych engine'ów opartych na BSP. (Dla wyjaśnienia: technologia BSP uniemożliwia zmianę już załadowanej mapy. Tzn. dopóki nie dojdzie się do miejsca, w którym automatycznie dogrywana jest inna.) Portale działają na innej zasadzie. Najważniejsze jest to, że każda komnata na planszy jest traktowana oddzielnie, dzięki czemu odpada problem z usuwaniem tego, co niewidoczne/zbędne (PVS w Quake'u). Po

W 1996 Quake był jednym z gwoździ do trumny Preya. Najnowszy engine id Software wyciągnął go zaś z grobu.

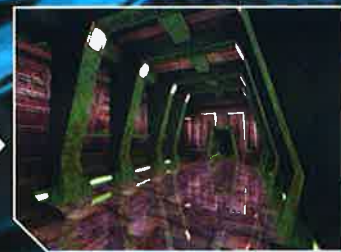
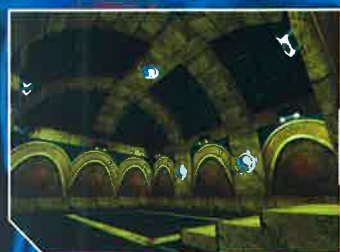
wiedział: „Wiem, co widziałem, i wiem, co to jest. Nie wiem jednak, jak to opowiedzieć innym. I czy ktokolwiek mi w to uwierzy!”. Wiem, że dziś nie robi to specjalnego wrażenia – pamiętajcie jednak, że mówimy o roku 1997, a wtedy było to coś wręcz kosmicznego...

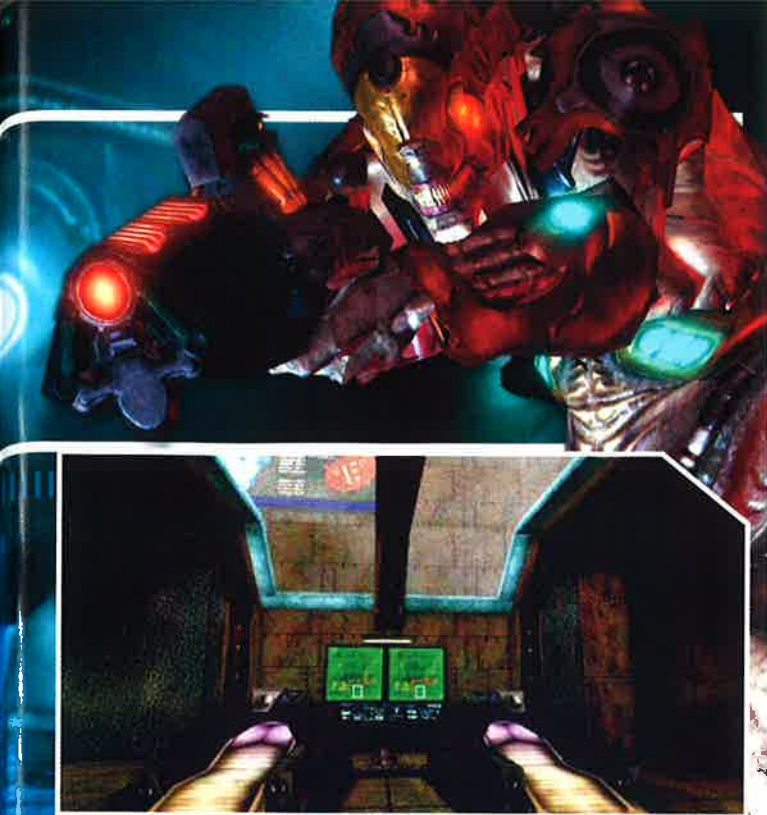
Pokaz na targach podgrzał atmosferę wokół Preya do maksimum. I znowu – podobnie jak wcześniej – Apogee głośliło wszem i wobec, że koniec jest tuż, tuż. Że jest broń, że są potwory, ale dla dobra gry nie mogą tego ujawnić. I wszyscy tyknęli to bez mrugnięcia okiem... Po targach do zespołu dołącza kolejny mape'r, a wieści o Preyu cichną. Jedyne oznaki życia były listopadowe newsy o tym, że za ścieżkę muzyczną będzie odpowiedzialny zespół KMFDM.

Rok później znowu jest głośno o Preyu na E3. Znowu zapierająca dech grafika. I efekty. Jak wspomina jeden z dziennikarzy – Schuytema potrafił rozwozić się pięć minut na temat, jak to światło odbija się na trzymanej broni. Nic ponadto.

Sprzedam wiaderko wiary w niepewne projekty – TANIO!

W 1998 roku zespół pracujący nad Preym osiąga największe rozmiary. Nie jest jednak w stanie przygotować nawet grywalnego dema. Coś się dzieje! 13 października 1998 roku Paul Schuytema i William Scarboro opuszczają Apogee. Szczegóły odejścia okryte są mgłą tajemnicy. Można się domyślać, że Schuytema nie mógł się dogadać z Millerem i Broussardem. Nie trzeba było długo czekać na rezultaty. Efekt domina w szeregach zespołu powoduje całkowite zatrzymanie prac nad grą. A była tuż, tuż... Ponoć. Reakcja Apogee na zain-





teresowanie dziennikarzy jest ostra. „Niczym interesem, tylko Apogee, jest wyjaśnienie tego, co się stało”. Nie wrykajcie nosa w nie swoje sprawy – zdaje się krzyczeć Miller.

W 1998 roku Apogee oficjalnie zawiesza prace nad grą. Ba! Usuwa ją z listy zapowiadanych tytułów. Kolejną nowinką było usunięcie strony o zatrudnionych. Tylu ich dało drapak z firmy, że aż wstyd się było przyznać. Nieoficjalnie zaś zatrudniono trzeciego lead designera. Została nią Corrine Yu. Była pracownica Ion Storm, która brała udział w tworzeniu tytułów Anachronox i Daikatana.

Corrine Yu dostaje zlecenie od szefów Apogee, aby napisać nowy silnik dla Preya. Trzeci już z kolei. Ponoć efekty były oszałamiające. Ponoć! Bo panom Millerowi i Broussard nikt już nie wierzył. No tak, i tu historia powtarza się po raz trzeci. Corrine Yu była świetną programistką i nic poza tym. Może i babka siedziała przy komputerze od rana do nocy. Może i znała się na kodowaniu. Może i nawet śmieciła wokół biurka. Ale jednak nie miała pomysłu na grę i na to, jak ją skończyć. Na początku 2000 roku Corrine Yu opuszcza Apogee. Był to kolejny gwóźdź do trumny Preya.

...On żyje?!

Kiedy wydawało się, że jest już zupełnie cicho, a ostatecznie plotki o Prey uciły, nagle – w 2005 roku – po Sieci przeszedł szmer niedowierzania. Prey reanimowany przez Human Head Studios! Po wielu latach starań o własny

engine w końcu ruszył na silniku Doom 3. Historia była przewrotna. Tak jak pierwszy Quake stał się gwoździem do trumny Preya w 1996 roku, tak najnowszy engine id Software wyciągnął go z grobu.

Podsumowanie

Kiedy się czyta tamte zapowiedzi Preya, dziś kręci się nosem. To było za piękne. Nie do zrobienia przez kilku programistów i jednego fantastę. Tym niemniej gra powstała – i choć z pierwotnych założeń nie pozostało zbyt wiele, okazała się sukcesem. (No i są te portale.)

Z historii tej można jednak wyciągnąć ciekawe wnioski. Po pierwsze – praca nad dwoma hitami jednocześnie to pewne fiasko. Zwłaszcza jeżeli równolegle pracuje się nad nową technologią. Po drugie, ludzie zawsze mogą dać drapak i na to trzeba być przygotowanym. Po trzecie, nie wprowadzać w trakcie prac nad grą nowych elementów, diametralnie innych od głównych założeń, ponieważ wtedy czas wypuszczenia gry może się przesunąć nie do następnego roku – ale dziesięciolecia.

PS Mimo wszystko uważam, że warto było czekać. Prey, choć rewolucją nie jest, będzie na pewno jednym z najlepszych (jeśli nie najlepszym) FPS-ów tego roku. Pytanie tylko, czy to dowód na klasę Preya, czy brak klasy konkurencji? [GDA]

Przedpremierowy konkurs



XBOX 360

Już 3 listopada na polskim rynku zadebiutuje Xbox 360™ — supernowoczesna konsola następnej generacji!



Zanim to nastąpi, mamy dla was **konkurs**, w którym do wygrania są:

konsola Xbox 360



3 gry Dead or Alive 4



3 gry Project Gotham Racing

Aby wziąć udział w konkursie, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Jak powszechnie określa się konsole następnej generacji?

A) Next-Gen B) New-Pen C) Big-Ben

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.360.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2006 r.

Więcej informacji na stronie: www.microsoft.com/poland/xbox

Polski finał WCG

Hut Sędzimir | WCIągajace rozgrywki



W Korei Południowej – kraju, z którego wywodzi się idea World Cyber Games, największe imprezy e-gamingu transmitowane są na żywo w trzech stacjach telewizji kablowej oglądanych przez miliony widzów. A jak to wygląda w Polsce?



Profesjonalne pojedynki graczy – określane często mianem e-gaming – to w naszym kraju dziedzina rozrywki (może niedługo sportu? – patrz ramka) wciąż raczkująca, ale na szczęście rozwijająca się bardzo szybko. Dowodem na to niech będzie chociażby fakt, że jednego dnia (dokładniej 9 września) w Warszawie odbyły się dwa duże, poważne, oficjalne turnieje rozgrywek sieciowych – polski finał World Cyber Games 2006 i Mistrzostwa Polski w grze Pro Evolution Soccer 5 (o tym wydarzeniu piszemy obok).

Gracze wszystkich krajów...

World Cyber Games to impreza, której globalnym sponsorem jest potężny koncern – potentat na rynku elektroniki użytkowej, firma Samsung. Wsparcie tego sponsora zapewnia WCG światowy zasięg i rosnącą z roku na rok popularność. W pierwszych, zorganizowanych w 2000 roku finałach (wtedy jeszcze pod nazwą WCG Challenge), udział wzięło łącznie

(licząc z lokalnymi eliminacjami) 10 tysięcy uczestników z 17 krajów, rok później było ich już 120 tys., reprezentujących 37 państw. W ubiegłorocznej edycji ich liczba przekroczyła milion, a liczba reprezentowanych krajów sięgnęła 67! Wrażenie robi również łączna wartość nagród przeznaczonych dla uczestników WCG – w tym roku jest do wzięcia aż pół miliona dolarów! Również w Polsce WCG rośnie w siłę – liczba uczestników w porównaniu z pierwszymi zawodami polskiej edycji zorganizowanymi w 2001 roku wzrosła dwukrotnie, w tym roku było ich ponad cztery tysiące.

...łączcie się

Z tej sporej grupy fanatyków rozgrywek sieciowych wyłoniono ponad 60 finalistów, którzy spotkali się na finałach zorganizowanych w warszawskiej

Galerii Mokotów. Tu pojedynkowali się w pięciu grach – Need for Speed: Most Wanted, WarCraft III, StarCraft: Brood War, FIFA 06 oraz Counter-Strike 1.6. Dla graczy zorganizowano specjalne, zamknięte dla publiczności pomieszczenie, w którym mogli w spokoju od rana przygotowywać się do rozgrywek. To, co zawodnicy widzieli na swoich ekranach, transmitowane było bezpośrednio na dziesięć ekranów plazmowych umieszczonych w części restauracyjnej Galerii Mokotów – szczęśliwi byli więc kibice, bo

w komfortowych warunkach mogli oglądać pojedynki swoich faworytów, jak również restauracje KFC, McDonald's i inne, którym los zesłał tłumy najbardziej pożądaných klientów. Rozgrywki pokazywane były również na telebimie ustawionym przy scenie w centralnym miejscu Galerii Handlowej, gdzie prezenterzy stacji telewizyjnej 4FunTV opowiadali o idei WCG i e-gamingu.

Pro-gamer PL

Organizacja była dość dobra – i to cieszy, bo pokazuje, że e-gaming w Polsce robi się coraz bardziej profesjonalny – zabrakło tylko trochę rozmachu w realizacji i pomysłowości. Zorganizowanie finałów w galerii handlowej może wskazywać, że organizatorzy chcieli pokazać imprezę nie tylko hardkorowym graczom – ale by do ludzi dotrzeć, warto by było pokazywać na plazmach i telebimie nie tylko to, co widzieli na swoich ekranach pro-gamerzy, ale też ich samych. Zawodowy gracz StarCrafta uderzający



Sędzia

Na żadnej imprezie sportowej nie może zabraknąć sędziego – byli oni również obecni na finałach WCG. Jednym z nich był Damian „Czub” Radomski, przyglądający się finałom Counter-Strike'a 1.6.

Czym zajmuje się sędzia na WCG? Przecież reguły gry komputerowej zapisane są w niej samej?

Damian: Jesteśmy nie tylko sędziami, ale i adminami. Oprócz pilnowania, by regulamin rozgrywek był przestrzegany, pełniemy również funkcje organizacyjne, rozwiązujemy techniczne problemy graczy itd.

Ilu jest sędziów na WCG?

Drabinka jest dość rozbudowana, wielu sędziów potrzebnych było przy eliminacjach rozgrywanych w Internecie. Teraz, gdy roz-

grywki prowadzone są po LAN-ie, wystarczyłoby ich mniej, ale wszyscy i tak przyjechali, łącznie szesnastu sędziów.

Jakich punktów regulaminu trzeba szczególnie przestrzegać?

Zależy to od gry. W mojej grze najczęstszym niedozwolonym działaniem graczy jest zmienianie parametrów komend, co może np. ułatwiać trafianie w przeciwników.

Mieliśmy taki przypadek podczas tych finałów?

Nie. Ja znam tych graczy, oni znają mnie, wiedzą, że i tak to zawsze sprawdzę. WCG to największa impreza w Polsce, tu raczej nie ma oszustw, ale na innych turniejach, szczególnie w Internecie, trzeba tego pilnować.

Rozmawiamy chwilę przed finałem Counter-Strike'a 1.6. Grają w nim Team Pentagram i Frag-eXecutors.Simplus. Kto wygra?

[Z uśmiechem, bez wahania] Pentagram...



Zwycięzcy

Oficjalni zwycięzcy tegorocznych polskich finałów World Cyber Games to:

Need for Speed – Krzysztof Sojka (TFCchris) z Sosnowca

Warcraft 3 – Tomasz Pilipiuk (TeRRoR) z Białegostoku

StarCraft – Krzysztof Nalepka (Draco) z Nowego Wiśnicza

FIFA 06 – Cezary Gontarek (KarteKpL) z Płocka

Counter-Strike – Team Pentagon w składzie: Łukasz Wnęk (LUq) z Warszawy, Filip Kubski (Neo) z Poznania, Wiktor Wojtas (TaZ) z Warszawy, Jakub Gurczyński (kuben) z Torunia oraz Mariusz Cybulski (Ird) z Warszawy

w klawiaturę kilkadziesiąt czy kilkaset razy na minutę to na pewno ciekawy widok. Warto poświęcić więcej czasu prezentacji uczestników, tym bardziej że coraz częściej wyglądają oni nie jak amatorzy wielogodzinnego przesiadywania przed monitorem, a profesjonalni zawodnicy – tu prym wiedzie oczywiście Team Pentagon, mistrzowie Counter-Strike'a 1.6 (patrz wywiad na następnej stronie). TFCchris czy Draco gwiazdami e-sportu i idolami nastolatków? Czemu nie!

Zwycięzcy jadą do Włoch

Finały były w tym roku naprawdę emocjonujące, wszyscy zawodnicy z determinacją i wolą walki podeszli do pojedynków, w których nagrodą był wyjazd na światowy finał World Cyber Games, organizowany w tym roku we włoskiej miejscowości Monza (w dniach od 18 do 22 października). Publiczność reagowała naprawdę żywo – finał StarCrafta, w trakcie którego kilkuset młodych ludzi nie odrywało wzroku od ekranu, okrzykami „Jak on to zrobił?” skomentowało decy-

dujące zagranie zwycięzcy, a hucznymi brawami nagrodziło ostateczny tryumf – to powinien zobaczyć każdy, kto powątpiewa w polski e-gaming. Słabo idzie nam w piłce nożnej, Małysz nie lata już tak jak kiedyś – może więc gwiazdą polskiego sportu stanie się ktoś, kto trenuje wiele godzin nie na boisku czy bieżni, a przy Warcraftcie czy Counter-Strike'u?

...Hej, do ciebie mówię! [CDA]

Panie Lipiec!

Organizatorzy World Cyber Games, promując właściwy, nieprzekłamyany wizerunek gier elektronicznych w mediach (a to w obecnych czasach dość ważne), zorganizowali akcję zbierania podpisów pod petycją do Ministra Sportu, pana Tomasza Lipca, o uznanie e-gamingu oficjalną dyscypliną sportu. Poparcie dla petycji wysłać można za pośrednictwem strony internetowej www.wcg.pl. Nie ma co czekać – biegiem do Mozilli!



PES Mistrzunio

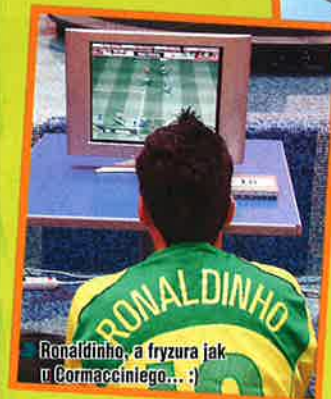
Mistrzostwa Polski w PES-ie 5 odbyły się tego samego dnia co finał WCG, 9 września, w centrum Blue City, innej warszawskiej galerii handlowej. Choć te rozgrywki koncentrowały się tylko na jednej grze, emocje były równie wielkie.

W przeciwieństwie do finałów World Cyber Games 2006, uczestnicy Mistrzostw Polski w PES-ie 5 nie byli odgradzeni od publiczności. Imprezę zorganizowano w samym środku centrum, przed wejściem do sklepu Empik – dosłownie każdy mógł się przyglądać zmaganiom, komentować je czy też kibicować zawodnikom. Dzięki temu atmosfera przypominała czasem tę znaną z piłkarskich boisk, szczególnie wtedy, gdy gracze głośno wyrażali swoją radość ze zwycięstwa czy strzelonej bramki, a tłum gapiów wyrażał uznanie dla ich umiejętności oklaskami.



meczami nucili słowa największych przebojów tego gatunku serwowanych przez obecnego na miejscu DJ-a.

Zwycięzcą okazał się Łukasz Szostakiewicz (Szostak), który zgarnął efektowny puchar Mistrza Polski w Pro Evolution 5 oraz oficjalne zaproszenie na finał Pro Evo 5, który w tym roku odbędzie się na początku października w Irlandii. Wygrali również wszyscy fani PES-a,



Warszawski finał był zwieńczeniem rozgrywek, jakie odbywały się w sierpniu w większych miastach polski, w Blue City spotkało się niemal 120 najlepszych graczy Pro Evo 5 w naszym kraju. Rozgrywki zaczęły się około godziny 10 rano, ale ze względu na dużą liczbę uczestników trwały aż do późnych godzin popołudniowych. Okazało się, że najlepszą muzyką motywującą do gry jest... hip hop – niektórzy z graczy w przerwach między



którzy przyszli obserwować finały – poza stanowiskami turniejowymi ustawiono również wielką plazmę, na której można było na żywo zobaczyć (i zagrać!) nadchodzącą wielkimi krokami szóstą część serii. Zdanie komentatora na jej temat – będzie wielka!



Team Pentagram

Rozmawiał Hut Sędzimir | Mistrzowie Kantera...



Team Pentagram to najlepiej zorganizowany zespół pro-gamerów w Polsce. O tym, jak działa i jak wygląda „od kuchni”, opowiada nam Filip „Ryan” Kasprócz...

Jaką funkcję pełnisz w Pentagram G-Shock?

Głównego menedżera. Naszym zespołem zarządzają dwie osoby i mam zaszczyt być jedną z nich. Pod sobą mamy wielu pracowników, tak jak ma to miejsce w jakiejś mniejszej firmie czy też klubie sportowym – w sumie będzie to jakieś 60 do 80 osób. Dzień w dzień każdy z nas przykłada się do rozwoju drużyny. Tworzymy bardzo zgraną i świetnie dobraną grupę. Dodatkowo prowadzę naszą dywizję Counter-Strike'a. Wyřęcam graczy ze wszystkiego, z czego tylko mogę, aby mogli skupić się wyłącznie na grze.

Co należy do twoich obowiązków?

Tworzymy tak dużą grupę, że nie możemy sobie pozwolić na „życie z dnia na dzień”, musimy mieć ustalone plany finansowe oraz strategię rozwoju na dwanaście miesięcy do przodu. Ktoś musi myśleć o wyjazdach, dbać o koordynację treningów czy o inne plany dotyczące np. logistyki. Do moich obowiązków należy też utrzymywanie dobrych kontaktów i współpracowanie z naszymi sponsorami. Działam też jako osoba zajmująca się sprawami międzynarodowymi, z nastawieniem na public relations. Pracy przy drużynie jest wiele, więc nigdy nie mam się okazji nudzić. Setki trybików, którymi ktoś musi się zająć.

Jak zorganizowany jest zespół? Z ilu dywizji się składa, ile osób one liczą itd.?

Pentagram G-Shock składa się z dywizji Counter-Strike'a, Quake'a, FIFA oraz żeńskiego Counter-Strike'a. Na daną dywizję składają się gracze: pięciu plus jeden rezerwowy w Counter-Strike'u, sześciu dla FIFA, sześciu dla Quake'a. Na straży każdej dywizji stoi zazwyczaj je-



den menedżer/kapitan. Wszyscy kapitanowie, wraz z dwuosobowym zarządem, zajmują się ogólnie pojętą organizacją. Do tego wszystkiego dochodzi nasz serwis internetowy (www.pentagram-gshock.pl) i cała jego redakcja. Często dajemy różnym młodym ludziom możliwość realizacji planów oraz ich dalszego rozwoju. Razem tworzymy jedną niezniszczalną grupę połączonych tą samą pasją – sportami elektronicznymi.

Sam grasz? Jak oceniasz swoje umiejętności w stosunku do chłopaków z Pentagram G-Shock?

To tak, jakby porównać profesjonalnego piłkarza do amatora. Dla jednych jest to sposób na życie, dla innych tylko zabawa i sposób na spędzanie wolnego czasu. Tak samo jest u nas. Różnica pomiędzy amatorami a profesjonalnymi zawodnikami, jakich mamy w Pentagram G-Shock, jest naprawdę gigantyczna. Jako pierwsza polska drużyna podpisaliśmy kontrakty, które zapewniają naszym zawodnikom możliwości jeszcze lepszego rozwoju. Jestem bardzo zadowolony, że różnica między moją grą a grą moich zawodni-



Zarabiać – grając...
Skądś to znamy... ;)

No właśnie. Jak od tej strony działa zespół taki jak Pentagram G-Shock? Jak jest finansowany?

Dziś największy procent dochodów drużyny to wkład sponsorów, czyli takich firm jak Pentagram, G-Shock, SteelSeries, Shooters.pl czy też Cropptown. W pewnym sensie niewiele się różnimy od normalnych klubów sportowych. Elektroniczny sport w Europie dopiero teraz robi swoje pierwsze kroki w kierunku poważnych kanałów i transmisji telewizyjnych.

Wygraliście polski finał WCG w Counter-Strike'u. Znów. Co dalej? Jak oceniacie szanse w finale światowym, jak będziecie się przygotowywać?

Pod koniec roku czeka na nas wiele imprez zarówno polskich, jak i międzynarodowych. W ostatnich dwóch edycjach światowego finału WCG niestety nie grano na standardowej wersji Counter-Strike'a, tzn. wersji 1.6, tylko używano modyfikowanych wersji, Condition-Zero oraz Source. To właśnie przez to zawody WCG wśród ludzi ze środowiska straciły bardzo wiele swojego prestiżu. Nasze szanse oceniam jako bardzo duże. Jednak system finałów nie jest do końca przemyślany i dla przykładu rok temu, już po wyjściu z grupy, spotkaliśmy się z późniejszymi zdobywcami pierwszego miejsca – Team 3d z USA. Na pewno będziemy się starali reprezentować nasz kraj oraz barwy naszej drużyny jak najlepiej. [CBA]



ków jest tak duża. W końcu to oni są profesjonalistami, a ja tylko zajmuję się organizacją i zarządzaniem.

Czy członkowie zespołu to jeszcze fani gier, czy już zawodowi sportowcy?

Każdy z naszych zawodników jest fanem swojej gry. Wszyscy są pełni pasji i zafascynowani swoją dyscypliną. Jednak są już na tyle doświadczonymi zawodnikami, że pewne sprawy stały się już rutyną. Mimo to każdy z nich zawsze potrafi na nowo odnaleźć mobilizację. Wtedy wszyscy są gotowi do „wielkich rzeczy”, czyli wygrania tego, co nie jest możliwe. W pewnym sensie porównanie do zawodowego sportowca jest bardzo trafne. Możliwe jest, aby granie stało się zawodem i sposobem zarabiania na życie także w Polsce, jednak do tego jeszcze długa droga.



GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

FlatOut 2

Wybierz opcję **Create profile**, a następnie wpisz jako imię dowolny z poniższych kodów. Jeśli kod zostanie rozpoznany, zniknie i będziesz mógł wpisać dowolne imię lub też wybrać wcześniej utworzony profil. Uwaga: naraz można wpisać tylko jeden kod.

GIVEALL – odblokowuje wszystkie trasy
GIVEPIX – dostajesz wszystkie normalne wozy i 1 000 000 kredytów
RAIDERS – dostajesz Icecreamtruck
ELPUEBLO – dostajesz El diablo car
KALIAKOPPA – dostajesz Rocketcar
GIEVCARPLZ – dostajesz Schoolbus
BIGTRUCK – dostajesz Pimpstercar
WOTKINS – dostajesz Flatmobile
RUTTO – dostajesz Pimpstercar

Więcej kasy

Jeśli chcesz dodać sobie trochę gotówki, ale nie uśmiecha ci się korzystanie z chea-



tów (bo np. nie potrzebujesz tych wszystkich wozów), będziesz się musiał trochę więcej napracować. Po pierwsze, potrzebujesz edytora heksów. Po drugie, otwierasz nim plik **player001.sav** (zakładając, że chcesz zmienić kasę w pierwszym założonym profilu) znajdujący się w katalogu Savegame. Stan kasy zapisany jest pod adresem 0x88 i 0x89, więc żeby mieć na przykład 60 000 na koncie, wpisujesz w komórkę 0x88 litery EA, a w 0x89 liczbę 60. Potem pozostaje już tylko zapisać plik i uruchomić grę.

Pac-Man World Rally

Rzeczy do odblokowania

Black Bomb

Zjedz pięć niebieskich duchów w trybie Pac-Mobile, a zamiast bomby zielonej będziesz miał czarną.

The Prince z Katamari Damacy

Wygraj Rally Cup na poziomie trudności Easy.

Pooka z Dig Dug

Wygraj Rally Cup na poziomie trudności Normal.

Fygar z Dig Dug

Wygraj Rally Cup na poziomie trudności Hard.

Odblokowanie pucharów

Uwaga: bonusowe puchary zostaną odblokowane tylko na tym poziomie, na którym ukończyłeś (zdobywając złoto) puchary podstawowe (czyli np. wygranie Watermelon Cup na poziomie Normal odblokuje Classic Cup na poziomie Normal).

Watermelon Cup – ukończ Cherry and Grape Cups

Classic Cup – ukończ Watermelon Cup

Rally Cup – ukończ Classic Cup

Odblokowanie poziomu trudności Nightmare

Musisz ukończyć Rally Cup na poziomie trudności Hard.



Call of Juarez

W trakcie gry naciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

Cheat.GiveAmmo() – amunicja na maksa

Cheat.GiveRifle() – dostajesz karabin

Cheat.GiveDynamite() – dostajesz dynamit

Cheat.Heal() – przywraca ci zdrowie do 100%

Cheat.God(1) – włącza God Mode

Cheat.God(0) – wyłącza God Mode

Cheat.MagicAmmo(1) – włącza niekończącą się amunicję i wyłącza konieczność przeładowywania magazynków

Cheat.MagicAmmo(0) – wyłącza działanie poprzedniego cheata

El Matador

W trakcie gry naciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

health – włącza God Mode

ammo – włącza niekończącą się amunicję

weapons – dostajesz wszystkie rodzaje broni



LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Wpisz dowolny z poniższych kodów, by odblokować wybraną postać (i nie tylko postać, TIE Fighter też się znajdzie), dzięki czemu będziesz mógł ją kupić do trybu Free Play:

UCK868 – Beach Trooper

BEN917 – Ben Kenobi's ghost

VHY832 – Bespin Guard

WTY721 – Bib Fortuna

HLP221 – Boba Fett

BNC332 – Death Star Trooper

TTT289 – Ewok

YZF999 – Gamorean Guard

NFX582 – Gonk Droid

SMG219 – Grand Moff Tarkin

YWM840 – Han Solo with hood

NXL973 – IG-88

MMM111 – Imperial Guard

BBV889 – Imperial Officer

VAP664 – Imperial Shuttle Pilot

CVT125 – Imperial Spy

UUB319 – Lobot

SGE549 – Palace Guard

CYG336 – Rebel Pilot

EKU849 – Rebel Trooper z Hoth

GBU888 – Skiff Guard

NYU989 – Snow Trooper

PTR345 – Stormtrooper

HHY382 – The Emperor

HDY739 – TIE Fighter

NNZ316 – TIE Fighter Pilot

QYA828 – TIE Interceptor

UGN694 – Ugnaught

PEJ821 – Tusken Raider

JAW499 – Jawa

YDV451 – Sand Trooper

NAH118 – Greedo



Nietykalność

W trybie Free Play rozpocznij 4. rozdział Epizodu IV. Za pomocą C-3PO otwórz pierwsze drzwi, następnie z pomocą dowolnej postaci z Mocą poskładaj znajdującą się za nimi lodówkę. Gdy się z tym uporasz, jej drzwi się otworzą, a ze środka wypadnie Red Power Block, dzięki któremu będziesz mógł kupić w Kantynie nietykalność – za jedyne 900 000 – ehem – klocków...

Dungeon Siege 2: Broken World

W trakcie gry naciśnij klawisz [Enter], a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów. Uwaga: żeby wyłączyć działanie dowolnego kodu, wpisz go jeszcze raz, ale zamieniając „+” na „-”.

Uwaga 2: dwa pierwsze kody nie zawsze działają, nawet jeśli dostaje się potwierdzenie.



+DRLIFE – włącza nietykalność

+QUWHBA – zabijasz jednym ciosem

+OPNAUTICUS – srebrny pierścień

+IMALITTALTEAPOT – srebrny pierścień, broń i ubiór

+TWILIGHTZONE – teleport

+EXTRACREAMY – mniej części

+SUPERCHUNKY – więcej części

+MOVIE – zapisuje filmik

+DISPLAY – pokazuje wersję gry

18 Wheels of Steel: Haulin'

W trakcie gry naciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

cheat money – zwiększa stan twojego konta o 500 000\$

edit – uruchamia edytor

exit – powrót do głównego menu

quit – wyjście z gry

[tab] – wciśnięcie go po włączeniu konsoli wyświetla listę wszystkich dostępnych komend

Age of Pirates: Caribbean Tales

Poniższe kody wpisuje się w miejscu przewidzianym na nazwy okrętów:

GodMode – włącza God Mode

ExpBooster – dostajesz 10 000 punktów doświadczenia

MoneyBooster – dostajesz 10 000 sztuk złota

BestSaber – dostajesz najlepszą szablę

BestGun – dostajesz najlepszy pistolet



Ave!

Zimno, mokro, coraz ciemniej za oknem. Pora na tradycyjny lek antydepresyjny – czyli coś do śmiechu, wyszperane przez nas w czeluściach Internetu.

Jeżeli ją kochasz...

Szekspir:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jeżeli wróci, jest twoja,
Jeżeli nie, weź truciznę, zabij się dla niej.

Optymista:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Nie martw się, wróci.

Podejrzliwy:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jak wróci, spytaj: czemu?

Niecierpliwy:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jeżeli szybko nie wróci, zapomnij o niej.

Cierpliwy:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jak nie wróci, czekaj dalej.

Programista (C++):

```
if(ja-kocha(m_Ona))
  m_Ona->free();
if(m_Ona == NULL)
  m_Ona = new Ona;
```

Prawnik:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Klauzula 1a Paragrafu 13a-1, druga wzmianka z Aktu Wolności Matrymonialnej wyrażnie o tym wspomina...

Bill Gates:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jak wróci, myślę, że będzie musiała zapłacić za ponowne instalowanie systemu, ale powiemy jej, że zostanie także upgrade'owana.

Biolog:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność... wyewoluuje.

Statystyk:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jak kocha, prawdopodobieństwo jej powrotu jest wielkie.
Jak nie, cóż, linia kosztów na nią przeznaczonych i tak nie była równorzędna z twoją linią zarobków.

Sprzedawca:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jak wróci, handluj!
Jak nie, to co! „NEEXT!”.

Schwarzenegger:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
SHE'LL BE BACK!

Agent ubezpieczeniowy:

Jeżeli ją kochasz,
Pokaż jej swoją ofertę...
Jeżeli wróci, wpisz ją.
Jak nie, śledź ją i nigdy się nie poddawaj!

Fizyk:

Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jak wróci, prawo grawitacji...
Jak nie, hiperbola jej lotu nie była odpowiednio zsynchronizowana z twoją parabolą, powodując błędną kolizję.

Matematyk:

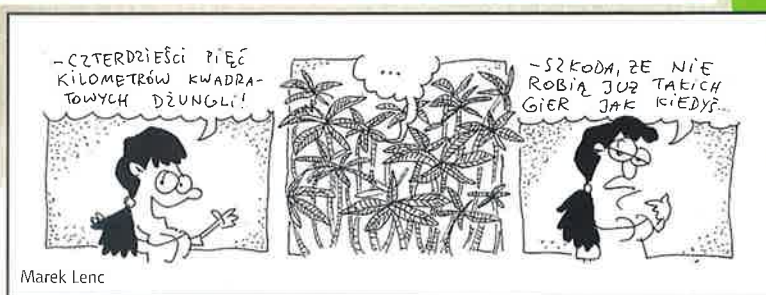
Jeżeli ją kochasz,
Daj jej wolność...
Jak wróci, $1 + 1 = 2$ (łatwe!).
Jak nie, $Y = 2X - \log(0.46Y_2 + (\cos(52/34X)) \times 5Y^{(-0.5)})$, gdzie c jest constansem punktu niepowracalności.

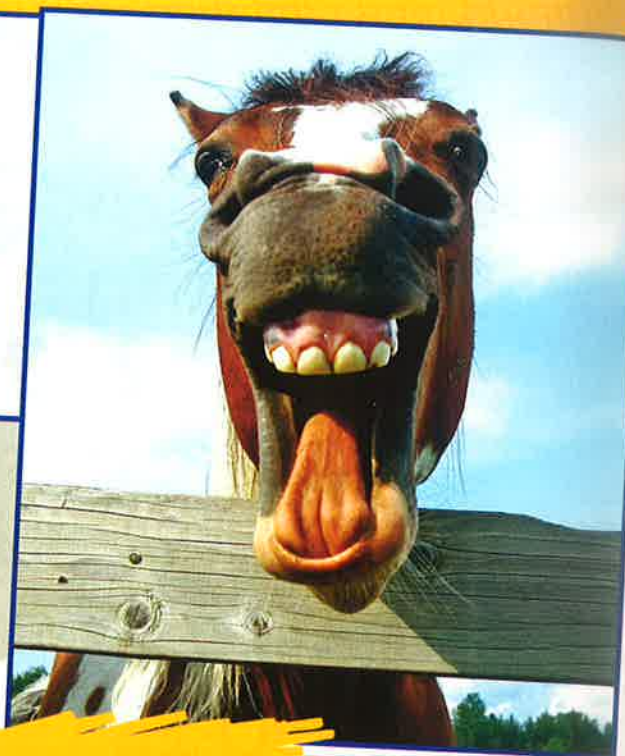


Żyjesz w patologicznej rodzinie?

- * Na liście krajów, na które nałożono embargo na dostawy broni, uwzględniono twoją rodzinę.
- * Twoja matka i ośmioletnia siostra zawsze kłócą się o ostatniego browara.
- * Zawsze podczas zjazdu rodzinnego policja wraca do domu.
- * Metale z naprzeciwnika skarżą się na hałas.
- * Policja zaoszczędziła dużo pieniędzy na paliwie, odkąd wybudowano dodatkowy posterunek koło twojego domu.
- * Twoja najmłodsza siostrzyczka nosi imię po znanym seryjnym mordercy.
- * Menele dają wam kasę, gdy ich mijacie.
- * Dresy uciekają na twój widok, a moczą się na widok twoich rodziców.
- * Wakacje masz, jak dostajesz warunkowe zwolnienie z pierdła.
- * Jedyna szkoła, do jakiej chcą cię przyjąć, to szkoła przetrwania.
- * Twój syn oświadcza, że nie chce dłużej siedzieć z tobą w jednej celi.
- * Na dzień matki musisz kupować oddzielną kartkę dla każdej z osobowości twojej mamy.

- * Na dzień ojca kupujesz na wszelki wypadek 5 kartek – wysyłasz je wszystkim facetom, z którymi chodziła twoja matka 9 miesięcy przed twymi urodzinami.
- * Rodzinne rozmowy zwykle zaczynają się od „po pierwsze: odioż broni”.
- * Na święta zamiast karpia jecie sąsiada, który wam się najbardziej naraził w danym roku.
- * Kiedy policja złapała cię na kradzieży samochodu, dostałeś łanie od ojca. Za to, że dałeś się złapać.
- * Musisz zamawiać jedzenie przez telefon, bo w kuchni jest miejsce tylko na wytwórnię amfetaminy.
- * Wychowałeś się na kwestiach Bogusława Lindy. Potem poszedłeś do zerówki.
- * Po twojej standardowej „wiązance” widzisz rumieniec wstydu na twarzy kaprala marines i dwóch pobliskich „karków”.
- * Kiedy próbujesz złapać taksówkę, zatrzymuje się tylko furgonetka do przewozu więźniów.





Z czego śmieją się Rosjanie

* W ocenie Rady Ekumenicznej Żydzi postępują z muzułmanami nie po chrześcijańsku.

* Na prośbę Straży Granicznej agencja TASS publikuje komunikat specjalny: „Szanowni przemysłowcy! W związku z brakami amunicji oddawanie strażaków ostrzegawczych zawieszono do odwołania”.

* Ośmiu ludzi zginęło w tajdze podczas testowania nowego modelu kompasu.

– Co taki smutny jesteś?
– Wczoraj kukutka mi zdechła!
– A co się stało?
– Powiesiłem zegar nie tą stroną na ścianie...

* Zderzyły się bmw i moskwicz. Z bmw wysiada 4 dresiarzy, z moskwicza jeden starszy, drobny gość, oglądają uszkodze-

nia. Dresiarze mówią:

– No, to żeś wpadł... Sprzedawaj samochód, mieszkanie, może się wypłacisz!

– A wy kto jesteście? – pyta gość.

– Myślny są sportowcy – rechocze jeden z dresów.

Na to gość wyciąga gnata i cedzi przez zęby:

– Tak? No to do biegu-gotowi-start!

* Przyleciały ufoludki na Ziemię, a tu wszędzie pustynia i popioły, żadnego życia. Dopiero na Antarktydzie odnaleźli zrujnowaną stację badawczą, na której żył jeszcze jeden rosyjski naukowiec. Po jakimś czasie znaleźli wspólny język i pytają go:

– Co tu zaszło? Co to za kataklizm?

– Jaki kataklizm? Taką tam niewielką operację antyterrorystyczną przeprowadziliśmy.

– Czy można podrywać kobietę na pogrzebie?

– Można, ale na swoim nie wypada.

AUTENTYKI

Zmieniła nam się na jakiś czas sekretarka. Z typowej blondi na jeszcze bardziej typową blondi i to na dodatek pinkową.

Przyjechali przed momentem [K]ontrahenci – to ja grzecznie pytam, czy coś wypiją? Oni „niestety” wybrali tylko kawę. Wołam więc [S]ekretarkę i mówię, co i jak.

[S] – Jakiej kawy się panowie napiją?

[K] – Sypanej.

[S] – Ale naturalną czy rozpuszczalną?

Po chwili [S] wybiega z kuchni i pyta:

[S] – Kawa ma być ze śmietanką?

[K] – Nie. Ma być czarna i gorzka.

[S] – Z cukrem?

Żona pokazuje mi żelazko i mówi, że się już zagrzało.

– Tutaj jest światelko, jak się grzeje, widzisz je?

– Nie.

– No bo teraz nie świeci...

Siedzimy sobie z koleżankami na tzw. grillu w ogrodzie przed domem. Pstrykamy fotki, a że już ciemno się zrobiło, z flesztu je pstrykamy. Pstryku, pstryku, pstryk, nagle wychodzi sąsiadka i zaczyna zbierać pranie ze sznurków. Nagle krzyczy do swojego męża:

– Ty, stary, to nie burza, to te dziewczyny fotografie pstrykają!

Firma komputerowa – bohaterami są (S)przedawca i (K)urier.

[S] – A wiesz, byłem ostatnio na wczasach: Francja, Włochy.

[K] – Nigdy nie byłem we Francji, we Włoszech też nie byłem... O, panie, gdzie ja to nie byłem.



Marek Lenc



Toaletowe teksty!

Nie, nie takie, jak myślicie. To tylko te informacyjne z (m.in.) hotelowych łazienek, a ich autorzy uważali najwyraźniej, że znają angielski. :)

- *Uwaga: przed kąpielą prosimy zamknąć drzwi i włączyć wentylator nie upadając.
- *Zakaz mycia włosów i ubrań w toalecie!
- *Prosimy kąpać się wewnątrz wanny.
- *Wychodzić tylko w ostateczności.
- *Umieszczanie klucza w innej osobie zabronione.
- *Napis nad przyciskiem awaryjnym w hotelowej windzie w Osace: Nacisnąć przycisk w razie czegokolwiek.
- *Uwaga: proszę nie parkować bez mojego gościa.
- *Napis przy basenie hotelowym na

Francuskiej Riwerze: Zakaz pływania pod nieobecność Zbawcy.

*Na jednym z ogłoszeń hotelu: Nie wolno przetrzymywać zarządu hotelu.

*Napis na japońskim dworcu kolejowym: Do toalet – proszę wrócić w kierunku swojego tyłu.

*Tamże na przycisku spłuczki w toalecie: Naciśniesz, kobieto, ten przycisk przed wyjściem.

*W toalecie publicznej w Hong Kongu: Aby zachować toaletę w czystości, prosimy załatwiać się do kosza.

*W windzie w Tajlandii: NIE UŻYWAĆ WINDY W CZASIE WZNIECANIA POŻARU.

*Z toalety w chińskiej restauracji: Pracownik jest zobowiązany umyć państwa ręce po każdym użyciu.



- NO I GDZIE TA PORUSZAJĄCA SIĘ "NA WIETRZE ROŚLINNOŚĆ"?



Marek Lenc

Różności

Wiedzie, jaka jest niezwykła armia świata? Holenderska. W holenderskim wojsku są dwie komendy: „ładu” i „ognia”. Natarcie armii holenderskiej następuje zawsze zgodnie z surowymi zasadami! Z przodu piechota lotem koszącym. Za nimi oficerowie na czteronożnych, zielonych wozach bojowych. A najbardziej niebezpieczne są czołgi. Holenderski czołg zeskakuje z drzewa, strzela, dziko chichocze i z powrotem chowa się w konarach drzew. A jak z nimi walczyć – nikt nie wie...

- Ja wypilem Domestos i mam wrzody żołądka!
- Ja pół roku oglądałem TV z odległości 10 cm i mam 5 dioptrii!
- A ja chodziłem przebrany za kobietę!
- ...A ty co zrobisz, żeby się wymigać od wojska?

Umierający król wezwał wszystkich dworzan, aby przy świadkach podzielić dziedzictwo między swoich trzech synów.

- Do dupy z takim podziałem – wymamrotał pod nosem czwarty syn.

Wczoraj poszedłem do sklepu po ziemniaki, skończyły się przed samym nosem, wypadło wziąć butelkę wódki. Dzisiaj chciałem kupić chleb, a na ladzie – tylko czerstwy; zmuszony byłem wziąć wódkę. Kiedy skończy się ten burdel i przestanę pić?

Chłopina ze wsi przyjechał do miasta na dzień targowy. Płody ziemi sprzedał i żonine prośby pamiętając, udał się do sklepu dokonać zakupu majtek.

- Majtki mnie potrzebne, dla żony – mówi do ekspedientki.

- A jaki rozmiar?

Chłopina drapie się w szczecinę.

- Rozmiar, rozmiar... Była kiedyś na wsi?

- Byłam, gospodarzu, nawet ze wsi pochodzę – odpowiada miła ekspedientka.

- Nu, to ja powiem tak: jak ja kiedyś wracał z pola, to jej majtki się na płocie suszyli...

- Ale rozmiar jaki?

- Nu... tak gdzieś... na cztery sztachety będzie.

Stary rotmistrz wspomina:

- Wszystkie te opowieści o mądrości koni to bajki, proszę ja kogo, czyste bajki. Pamiętam, raniony ciężko w potyczce pod Hrubieszowem spadłem z siodła, a mój koń pocwałował po pomoc.

- Toż to świadczy o jego mądrości przecież! – oburzyli się słuchacze.

- Ta państwo nie wiecie, kogo on przyprowadził! Weterynarza, proszę ja kogo, weterynarza!

W lubelskiej Polfie ukończono badania nad tabletką likwidującą uczucie głodu na cały dzień. W skład tabletki wchodzi mieszanina różnych ziół sprowadzonych z Afryki, mączka mięsno-kostna i inne składniki. Tabletkę waży półtora kilograma.

W USA wszystko, co nie zabronione, jest dozwolone.

W Niemczech wszystko, co niedozwolone, jest zabronione.

W Rosji wszystko jest zabronione, nawet jeśli jest dozwolone.

We Francji wszystko jest dozwolone, nawet jeśli jest zabronione.

W Szwajcarii wszystko, co nie zabronione, jest obowiązkowe.

Namiet turystyczny prawie nieużywany sprzedam lub zamienię na kołyskę dziecięcą.

Afrykańska sawanna. Rozmawiają dwie zebry:

- Jak tam twoja siostra? Dawno jej tu nie widziałam!

- Ani nie pytaj! Wybrała się jakiś czas temu do miasta i podobno skończyła na ulicy.

Do Dzidzia Kwiatkowskiego, który od dłuższego czasu nie opłacał rachunków za gaz, przyszło upomnienie w dość ostrym tonie, podpisane przez kierownika działu windyacji Zakładu Gazowniczego. Pan Dzidzia wziął kartkę, usiadł przy biurku i odpisał, co następuje: „Szanowny Panie, pragnę Pana poinformować, że raz na miesiąc, gdy otrzymuję rentę, zbieram wszystkie rachunki dotyczące opłat za mieszkanie i resztę mediów. Wrzucam je do dużego dzbona, mieszam i losuję trzy, z którymi idę na pocztę i opłacam. Jeżeli pańska Instytucja pozwoli sobie choćby jeszcze raz przysłać do mnie list utrzymany w podobnym tonie, jej faktury na rok zostaną wykluczone z loterii. Z poważaniem – Dzidzio Kwiatkowski”.

- Proszę Pani! Proszę pozwolić sobie pomóc...

- Dziękuję, ale te siatki nie są wcale takie ciężkie.

- Mnie nie o siatki chodzi... Jestem chirurgiem plastycznym...

cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

1-52
MULTISPEED

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonale wyważenie
- ▶ 52-krotna prędkość nagrywania CD-R

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
50 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R w kopercie **DVD-R** w kopercie **DVD+R** w kopercie

DVD+R x8



Slim Tower
10 PCS

DVD-R x8
Wypalisz
4.7GB



Slim Case
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb ±0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm ±0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: italoocynianina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x8 ♦ Zgodnie ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm ±0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm ±0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 ± 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: italoocynianina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

Wylączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4. 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43

Tomsoft, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa; tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63
fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl



Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

SPIS RZECZY

Czym(ś) trzeba grać!

Jak zwykle w ostatnim kwartale roku rozpoczął się wysyp gromowych nowości. Problem „w co grać?” zniknął, jak ręką odjął. Teraz ważniejsze pytanie to „czym grać?” – na nie odpowiadamy na s. 130.

Newsy, ciekawostki, ploty

Najgorętsze newsy z branży elektroniki. Znajdziesz je na s. 136.

Testy sprzętu

Testujemy nowe karty graficzne, aparaty cyfrowe i odpicowany odtwarzacz MP3. Zainteresowany? Zajrzyj na s. 138.

Core 2 Duo rządzi!

Zamykamy temat nowych procesorów Intel'a i zastanawiamy się, jak premiera tych proców wpłynie na rozwój PC-tów. W przyszłość patrzymy na s. 144.

Bezpieczny Internet

Czyli o tym, jak zabezpieczyć komputer przed całym złem Sieci. Patrz na s. 146.

B14ck Z0ne

Slip włamuje się na strony Komendy Policji. Też chcesz? Zajrzyj na s. 148.

Czym(ś) trzeba grać

Po tym, co zobaczyliśmy na targach E3 i Games Convention, wiemy, że najbliższe miesiące będą obfitowały w sporo nowych, ciekawych gier. Producenci sprzętu dla graczy nie wykazali się w Lipsku i LA i nie ujrzelśmy zbyt wielu nowych produktów. Jednak jesienna aura – prócz wysypu grzybów – przyniosła także sporo ciekawych nowych kontrolerów.



Moduł klawiatury:

1. Programowalne przyciski funkcyjne
2. Przyciski sterujące podstawowymi ruchami obiektu
3. Regulacja głośności i przycisk ESC
4. Solidna podstawa

Oto najważniejsze
cechy opisywanych
kontrolerów gier.

Myszka:

1. Programowalne przyciski
2. Ergonomiczna obudowa
3. Rolka do przewijania broni (w trybie Office – tekstu)
4. Przycisk zmiany rozdzielczości
5. Laserowy lub optyczny system odczytu ruchów

Kierownica:

1. Wieniec kierownicy (ostatnim krzykiem mody jest obrót o 900 stopni)
2. Podstawa z imadłami (czasem przyssawka)
3. Łopatki zmiany biegów
4. Przyciski (programowalne)
5. Dźwignia zmiany biegów (zazwyczaj sekwencyjna, czasem pozwala na zmianę biegów jak w prawdziwym samochodzie)
6. Przyciski i kontroler (pozwala na nawigowanie po menu gry bez konieczności używania klawiatury)
7. Moduł pedałów (zwykle to gaz i hamulec, lecz w najnowszych konstrukcjach także sprzęgło)

W wiele nowych produkcji grać można niekoniecznie za pomocą niezastąpionego tandemu klawiatury i myszki. Co nie znaczy, że nie można skorzystać z czegoś bardziej wyspecjalizowanego i odpowiedniego dla danej gry. Tu zaprezentujemy więc rozmaite kontrolery z trzech różnych przedziałów cenowych i oferujące ciekawe udogodnienia i rozwiązania.

Symulatory lotnicze niełatwo obsłużyć się wszelkiego rodzaju joystickami, zatem, choć nie pojawiło się tu nic nadzwyczajnego, przedstawiamy kilka starszych, ale ciągle świetnych konstrukcji. W grach FPS nie można się

obyć bez klawiatury – czy aby rzeczywiście? Pokażemy specjalne, dedykowane moduły dla takich gier:

Nadal nieodzowne pozostają myszki. Gryzienie też są różne i najlepsze zwykle są najdroższe, gdyż najnowsza technologia nie jest tania (ergonomiczne kształty, dobre tworzywa, diody laserowe połączone z doskonałymi, szybkimi czujnikami ruchu). Zdarzają się jednak perełki, które pokazują, że można zrobić coś dobrego za niezbyt wygórowaną cenę. Nie zawsze trzeba wydawać majątek, by mieć dobry sprzęt!

Aby jak najlepiej zaprezentować czytelnikom te ciekawe urządzenia, poprosiłem kilku autorów recenzujących gry, by przetestowali urządzenia, którymi najczęściej posługują się przy katowaniu nowych pozycji. Wśród nich są Gemini, Allor, Qn'ik, Eld i De Tiges.

W ramce możecie przeczytać porady, dzięki którym łatwiej będzie wam wybrać najlepszy sprzęt i to niekoniecznie wydając majątek. Autorzy w kilku zdaniach przybliżają najważniejsze cechy, jakie powinien mieć dobry kontroler gier czy inny dodatek i sugerują, czego należy się wystrzegać. ■ MACIEJ LEWCZUK

A4tech X-750F

Tak wiele za tak niewiele

>>> Dodatkowy przycisk obok rolki działa jak podwójne lub potrójne kliknięcie lewym przyciskiem myszki



Za świetne parametry przy bardzo dobrej cenie



DANE TECHNICZNE:
liczba przycisków: 5
rolki: 1
długość kabla: 180 cm
rodzaj sensora: laser (do 2500 dpi)

Genius Navigator 535

Tuning nie tylko optyczny



DANE TECHNICZNE:
liczba przycisków: 7
rolki: 1
długość kabla: 170 cm
rodzaj sensora: laser (do 2000 dpi)

>>> Po obu stronach myszki umieszczono dwa dodatkowe, programowalne przyciski.

Cena: 110 zł | Dystrybutor: Megabajt sp. z o.o. | www.megabajt.com.pl

Laserowe myszki są a) super, b) drogie. Można wprawdzie zrobić słabą myszkę laserową, ale dobrą i porównywalną cenowo z optycznymi? X-750F jest wprawdzie tani, ale...

Na szczęście nie ma żadnego „ale”. Zastosowany sensor ma czułość maksymalnie 2500 dpi, którą można przełączać przyciskiem w trakcie grania (od 600), a do tego świetnie radzi sobie na różnych powierzchniach. Jedyne, do czego można się przyczepić, to sposób, w jaki informowani jesteśmy o wybranej czułości. Podświetlana różnymi kolorami rolka wygląda wprawdzie dość ciekawie, ale po wybraniu najwyższych czułości podświetlenie pulsuje w dwóch kolorach, co nie każdemu musi już odpowiadać.

To jednak jedyny problem, bo za resztę myszkę można już tylko chwalić. Dobra ergonomia, dzięki czemu nie ma problemu z dostępem do przycisków, możliwość zmiany w sterownikach przeznaczenia 4 z nich (jeden może robić za trójklik), gumowa nakładka w miejscu, w którym trzyma się kciuk – jest wszystko, czego od dobrej myszki dla graczy można oczekiwać. Jeśli szukasz dobrego gryzonia, a jednocześnie nie chcesz na niego wydawać fortuny, to naprawdę świetny wybór. ■ ALLOR

PLUSY:

- ✓ świetny sensor
- ✓ przełączana przyciskiem czułość
- ✓ ergonomiczna
- ✓ niska cena

MINUSY:

- ✗ oznaczenie czułości myszki

Cena: 160 zł | Dystrybutor: Genius | www.geniusnet.com.tw

Perłowy lakier, laserowy sensor, siedem przycisków i możliwość zapamiętania do pięciu konfiguracji, a następnie przełączania ich jednym przyciskiem. Brzmi nieźle, prawda?

Perłowy lakier to wprawdzie tylko bajer, zaś z 7 klawiszy można zmienić konfigurację tylko 4 (z czego dla praworęcznych dostępne są bez akrobacji dwa lewe, a dla leworęcznych – dwa prawe), ale i tak jest nieźle, tym bardziej że jest to jedna z niewielu myszek z więcej niż 3 klawiszami, którą mogą równie wygodnie używać prawo- i leworęczni gracze.

Poza tym myszka wyposażona jest w pokryty plecionką kabel, który bardzo dobrze ślizga się po biurku, a po zainstalowaniu sterowników można sobie przygotować do 5 konfiguracji (obłożenie przycisków i czułość sensora), które można potem w dowolnym momencie zmieniać, naciskając duży przycisk z logo Geniusa. Szkoda

jedynie, że są one zapisane w sterowniku, a nie w samej myszce, jak ma to miejsce w jednym z modeli Razera.

Laserowy sensor (o czułości 800, 1600 lub 2000 dpi – można ją przełączać w dowolnym momencie przyciskami na myszce) działa bardzo dobrze na różnych powierzchniach, dzięki czemu Navigator 535 to niezła propozycja dla graczy szukających porządnej myszki. Zwłaszcza jeśli są leworęczni, a szukają gryzonia z więcej niż 3 przyciskami. ■ ALLOR

PLUSY:

- ✓ bardzo dobry sensor
- ✓ przełączana przyciskiem czułość
- ✓ dość ergonomiczna
- ✓ dla prawo- i leworęcznych
- ✓ możliwość przełączania między 5 konfiguracjami

MINUSY:

- ✗ niezbyt wygodne boczne przyciski
- ✗ konfiguracja myszki zapisywana tylko w sterownikach

Okiem specjalisty

Połączenie – lepsze są myszki przewodowe z cienkim (lub pokrytym plecionką) kablem (są lżejsze, nie trzeba się martwić o prąd)

Sensor – myszki laserowe są lepsze, ale droższe (choć zdarzają się wyjątki)

Czułość – 1000 dpi to rozsądne minimum, ale tylko jeśli jest to sensor wysokiej jakości

Kształt – bardzo ważny przy długim graniu,

nie każdemu kształty ergonomiczne odpowiadają

Liczba przycisków – dwa + wciskane

kółko to minimum, więcej może się przydać, ale w niektórych modelach będziemy mieli problemy z ich naciskaniem

Przełączanie czułości i/lub zmiany konfiguracji w trakcie gry

Genius TwinWheel FF

Force feedback w ładnej obudowie

Cena: 250 zł | Dystrybutor: Genius | www.geniusnet.com.tw

Kierownica Geniusa to konstrukcja zdecydowanie bardziej udana i „wypasiona” niż jej konkurencja prezentowana poniżej. Przede wszystkim wyposażona jest w system sprzężenia zwrotnego – i to nie oszukanego (żaden tam force vibration czy coś w tym stylu). Działa on dość sprawnie – jest silny i znacząco wpływa na przyjemność grania w symulatory.

Nie mam też większych zastrzeżeń do wykończenia kierownicy. Można ją przy mocować do stołu, choć tylko za pomocą plastikowych elementów. Przydałaby się tu jakaś amortyzacja, bo dźwięki wstrząsów potrafią momentami zagłuszyć samą grę. Z niezrozumiałych dla mnie powodów dodano jeszcze przysawki, które odklejają się nawet przy jeździe z wyłączonym force feedbackiem... Brak tu niestety manetki zmiany

biegów, za to pedały gazu i hamulca są przemyślane bardzo dobrze – nie ślizgają się i są wygodne.

Kierownica TwinWheel FF została obłożona jakimś gumopodobnym tworzywem, nie ma więc obaw, że się wyszlizgnie z ręki przy mocniejszym szarpnięciu. Ogólnie jest to sprzęt jak najbardziej godny polecenia – zwłaszcza dla kogoś, kto poza pecetem ma jeszcze w domu konsolę PS2 – działa na obu tych platformach. ■ MQC

PLUSY:

- ✓ dobrze działający force feedback
- ✓ wygodne ułożenie przycisków
- ✓ solidne wykonanie

MINUSY:

- ✗ brak amortyzacji wstrząsów
- ✗ brak skrzyni biegów

DANE TECHNICZNE:
kąt obrotu: 180°
wibracje: force feedback
przyciski: 12
uchwyty: gumowane
podłączenie: USB
mocowanie: 4 przysawki +
uchwyt
zgodna z PS2



>>> Podobieństwo przycisków do znanych z DualShocka jest nieprzypadkowe – kierownica działa też na konsoli PS2.



RW-1007 Monza

Dla niedzielnych kierowców

Cena: 95 zł | Dystrybutor: Apollo | www.apollo.eu

DANE TECHNICZNE:
kąt obrotu: 180°
wibracje: Dual Vibration Feedback
przyciski: 10
uchwyty: gumowane
podłączenie: USB
mocowanie: 5 przysawek



W znacznie mniejszym pudełku dotarła do nas kierownica rajdowa Apollo, przeznaczona dla mniej zamożnych lub też rzadziej jeżdżących graczy. (Jeśli jakaś polonistka miałaby ochotę wykorzystać ostatnią część zdania do zrobienia dyktanda, nie widzę przeszkód.) ;) RW-1007 Monza na pierwszy rzut oka jednak nie wygląda na produkt z niższej półki. Ładnie żłobiony plastik, porządna guma po bokach, dość wygodnie ułożone przyciski pozytywnie nastrajają do tego sprzętu. Dodatkowo dużym plusem jest tu osobna manetka sekwencyjnej zmiany biegów (tylko góra-dół) wraz z hamulcem ręcznym. Do tego oczywiście dwa wygodne pedały, które – podobnie jak w TwinWheel – nie powinny się ślizgać po całym pomieszczeniu.

Niestety kierownica ma jedną bardzo dużą wadę, która – moim zdaniem – przeważa przy decyzji o zakupie: można ją przyczepić tylko za pomocą przysawek. Jeśli więc preferujesz ostrą jazdę, wymagającą szybkich ruchów kółkiem, rozetrzyj się za czymś, co będzie można solidnie przymocować do biurka. Przyjemność z jazdy na konstrukcji Apollo była znacznie umniejszona przez to, że cały czas odrywała się od blatu, zaś używanie ręcznego, wyposażonego w identyczne przysawki, kończyło się zawsze wymachiwaniem nim w powietrzu.

Poza tym mankamentem reszta jest całkiem OK. Nie ma tu co prawda force feedbacku, tylko jakiś dual vibration feedback, działający raczej anemicznie i oczy-

wiście nieobsługiwany przez większość gier: Nic w tym jednak dziwnego, gdyż RW-1007 nie potrzebuje dodatkowego źródła zasilania – wszystko działa po podłączeniu do zwykłego portu USB. ■ MQC

PLUSY:

- ✓ ładne wykończenie
- ✓ manetka zmiany biegów

MINUSY:

- ✗ przysawki
- ✗ ułożenie przycisków mniej wygodne niż u konkurencji
- ✗ wibracje

Konkurs SMS

DO WYGRANIA
Kierownica Apollo RW-1007 Monza Racing Wheel!

Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak zasilana jest kierownica Apollo RW-1007?

- a) z sieci 230 V
- b) z portu USB
- c) bateriami

Odpowiedź wpisz według schematu: CA, AK X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2006 r.

Fundatorem nagrody jest www.apollo.eu



Logitech G25

Skóra, stal... i pedał sprzęgła

DANE TECHNICZNE:

kąt obrotu: 900°

Wibracje: Force Feedback (2 silniki)

Przyciski: 10, krzyżyk, 2 łopatki, 7 przełożeń, 3 pedały

uchwyty: skórzane

podłączenie: USB

mocowanie: 2 uchwyty



Cena: 1199 zł | Dystrybutor: Logitech | www.logitech.com

Logitech lubi zaskakiwać. Taką niespodzianką była kierownica zbudowana z pomocą firmy MOMO, czyli już kultowy MOMO Force (nie mylić z MOMO Racing). Świetne łozyskowanie, dobre pedały i skórzany wieniec to były mocne argumenty, aby wydać około 800 zł (jak ktoś akurat tyle miał) w przypadku, gdy liczyła się precyzja prowadzenia oraz wykonanie.

Podobne wrażenie miałem po wyjęciu z pudełka G25. Po prostu **widać klasę wykonania**. Niestety na początku testów bez odpowiedzi pozostawało pytanie: ile to będzie kosztować? W pudełku znajdowały się kierownica, podstawa z trzema pedałami (tak, **jest pedał sprzęgła!**) oraz dodatkowy moduł z manualną skrzynią biegów i dodatkowymi przyciskami.

Dominuje stal, z której wykonane są koło oraz pedały, i skóra pokrywająca

kierownicę oraz drążek zmiany biegów. Metalowe są też łopatki. Skrzynia ma sześć przełożeń do przodu oraz bieg wsteczny (tak naprawdę włączenie biegu oznacza dla komputera wciśnięcie przycisku). Świetnie poradził sobie z tym Nascar Racing 2003, który po włączeniu pozycji „H Pattern” umożliwia zdefiniowanie położenia dla każdego biegu. W większości gier jednak najlepiej skorzystać z łopatek lub trybu sekwencyjnego.

Do testów użyłem kilku klasycznych symulacji, takich jak Grand Prix Legends oraz NASCAR Racing 2003. Nowsze tytuły reprezentowała TOCA Race Driver 3, z włączonymi wszystkimi elementami symulacji zawodowej. Ponieważ kąt obrotu 900 stopni sugeruje pokrewieństwo z Driving Force Pro, więc porównałem też wrażenia z jazdy na obu konstrukcjach.

Najwięcej emocji wzbudziły (sorry, panowie z LPR) : pedały. Są wykonane ze stali i stawiają różny opór: Najtwardszy jest hamulec. Pedał sprzęgła oraz spowalniająca są blisko siebie i nie różnią się kształtem. W czasie jazdy wszystko przebiega dobrze, póki jedzie się klasycznie z lewą nogą tylko na sprzęgle. Jednak najlepsze wyniki w symulatorach uzyskuje się, wykorzystując bardziej zaawansowane techniki jazdy, takie jak na przykład hamowanie lewą stopą (prawa dalej operuje akceleratorem). Wtedy na początku było wiele pomyłek i często wciśnięto się dwa pedały jednocześnie.

Sama kierownica to – moim zdaniem – najlepsza konstrukcja dostępna w tej chwili na rynku. Masywne, ale lekko działające metalowe łopatki i skórzane obicie kierownicy to elementy, których próżno szukać u konkurencji.



Za doskonałą konstrukcję kierownicy oraz wprowadzenie zmiany biegów i sprzęgła jak w prawdziwym samochodzie.

Właściwie nie pocily mi się dłonie. Nie ma także żadnego luzu na osi.

Lewarek zmiany biegów to miły dodatek. Obecnie niewiele symulatorów potrafi go wykorzystać. Wyjątkiem jest NASCAR Racing 2003. Dostęp do przycisków jest dość wygodny (dłoń należy trzymać na gałce). Jednak i tak w większości tytułów korzystałem z łopatek przy kierownicy.

Ile jednak trzeba za to wszystko zapłacić? **Około 1200 zł.** Jak na polskie warunki jest to cena zaporowa. Za takie pieniądze można już kupić jeżdżące prawdziwe auto (...kierownica gratis). Testy wykazały, że G25 jest lepsza niż DFP, ale nie na tyle, na ile wskazuje różnica w cenie. Sam bym ją kupił, ale bez modułu zmiany biegów i pedału sprzęgła, za to za niższą cenę. Mimo to, jeżeli ktoś może wydać tyle pieniędzy i nie będzie miał wyrzutów sumienia, będzie zadowolony. **de Tiges**

PLUSY:

- ✓ świetny sensor
- ✓ wygodna skórzana kierownica
- ✓ doskonały Force Feedback
- ✓ brak luzów na osi kierownicy do 900 stopni obrotu

MINUSY:

- ✗ pedały mogły być ciut inaczej ustawione
- ✗ cena

Okiem specjalisty



Jeżeli szukasz kierownicy, dowiedz się, na co zwrócić uwagę przy jej zakupie.

KOŁO

Wygoda przede wszystkim! Dobrze, aby było całe z materiału, po którym nie będą się ślizgać spoczone dłonie. Powinno się obracać przynajmniej o 250 stopni. Obowiązkowe są też łopatki do zmiany biegów. Przydaje się także kilka przycisków.

PEDAŁY

Powinny mieć wyraźny skok oraz być dość twarde, aby utrzymały ciężar stopy. Podstawa nie może się przesuwac, więc należy sprawdzić, czy jest dość ciężka lub czy ma jakieś zabezpieczenie w postaci gumy lub specjalnej przyczepnej listwy.

FORCE FEEDBACK

Odpowiednio ustawiony na pewno poprawi wrażenia z gry. Występuje w droższych modelach.

CZEGO UNIKAĆ?

Najslabszym punktem sprzętu do grania są potencjometry. Najtańsze mają niedokładne wskazania, a to przekłada się na małą precyzję sterowania. Jeżeli sprzedawca pozwoli, warto sprawdzić stabilność wskazań w oknie Właściwości, powoli kręcąc kołem. Wszelkie nagłe skoki wskaźnika dyskwalifikują sprzęt. Można też sobie darować wibracje. Lepiej kupić dobrą kierownicę bez tej namiastki force feedbacku. Są także kółka, które można trzymać pomiędzy udami. Jest to niewygodne, brakuje stabilności. Nie polecam.

Konkurs SMS

DO WYGRANIA

Kierownica Logitech Momo Racing!
Aby ją wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Ile przełożeń do przodu ma G25?

- a) 4
- b) 5
- c) 6

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.LK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2006 r.

Fundatorem nagrody jest
www.logitech.pl





Okie specjalisty

Zdecydowany kupiec? Najpierw sprawdź...

- jak długi jest kabel przyłączeniowy
- jaki port lub porty obsługuje dany pad
- jakiego dodatkowego oprogramowania wymaga
- ile miejsca zajmuje na biurku

- jak układa się z dłonią

- czy nie ma „udogodnień” w postaci jaskrawych diod

- czy komplementarnym gatunkiem gier nie jest akurat ten nieulubiany...

WolfKing Warrior

Tylko dla fanów CS-a

Cena: ok. 200 zł | Producent: WolfKing | www.wolfkingusa.com

Świat kontrolerów PC wzbogacił się ostatnio o nowy typ gadżetów. Stanowi je nowy wymiar gamepada – kompaktowe zmienniki klawiatury.

Gadżety, które dzięki ergonomicznemu rozłożeniu klawiszy mają pozwolić osiągnąć kolejny poziom profesjonalizmu w grach. Jeden z nich, Zboard Fang Gamepad, okazał się niemal bezbłędny – jest wygodny i uniwersalny. Kolejny jednak, jaki trafił do testów – WolfKing Warrior – spełnia rolę kontrolera gier nieco... inaczej.

Omówienie pada zacząć należy od tego, że nie jest jak Zboard Fang ani kompaktowy – zajmuje sporą część biurka, ani uniwersalny – wyraźnie widać, że projektowano go z myślą o praworęcznych miłośnikach first-person shooterów, a jeszcze ściślej – Counter-Strike'a. Brak również dodatkowego oprogramowania czy możliwości wyboru profilu danej gry, przez co Warrior staje się jedynie wybrakowaną klawiaturą USB. Nie sposób nie wspomnieć także o wielkiej czerwonej diodzie sygnalizującej pracę urządzenia i alarmującej – za sprawą

czerwonej tony, jaka bije od niej w ciemności – nie tylko rodziców, ale zapewne także straż pożarną.

Na szczęście jeśli chodzi o najważniejszą funkcję, jaką spełniać musi kontroler do gier – WolfKing Warrior sprawdza się bardzo dobrze. Oferuje łącznie 55 klawiszy w niezwykle kołowym rozłożeniu, w tym wygodną pionową spację i co ciekawe – podwójny Control. Niemniej jego ścisła specjalizacja – Counter-Strike – sprawia, że hasło „Broń Mistrzów”, uzupełnić należy słowami „...wyłącznie first-person shooterów”. ■ gem

PLUSY:

- ✓ 55 klawiszy
- ✓ ergonomia rozłożenia klawiszy
- ✓ solidne wykonanie

MINUSY:

- ✗ rozmiary
- ✗ czerwona dioda
- ✗ tylko first-person shooter



>>> Zestaw przycisków Escape oraz Volume Up i Volume Down ginie w blasku jaskrawej czerwonej diody LED.



>>> Dwie pary przycisków na bocznych ściankach pada dublują przyciski myszy.

Zboard Fang Gamepad
Mikroklawiatura dla wszystkich

Cena: ok. 149 zł | Dystrybutor: MMV | www.idealzone.com, www.mmv.pl

Fang Gamepad to odpowiedź Idealzone, twórców marki Zboard, na krytykę dotyczącą ich „klawiatyry dla graczy”.

Klawiatury, które sprawdzały się znakomicie jako kontrolery do gier, ale po prostu źle jako klawiatury. Fang to, w najprostszym ujęciu, samodzielny blok klawiszy sterujących przyłączany za pośrednictwem USB i służący jako uzupełnienie i zmiennik standardowej klawiatury. Jest także w pełni uniwersalny – służyć może tak na PC, jak i laptopach, zarówno w first-person shooterach – ale także np. w World of Warcraft czy Grand Theft Auto.

Pad ma wielkość około jednej czwartej standardowej klawiatury. Na tej przestrzeni ciasno upakowano 41 klawiszy (większość z nich programowalnych przy użyciu dołączonego oprogramowania ZEngine), z charakterystycznym dla Zboard „motylem” w samym centrum. Twórcy twierdzą przy tym, że możliwe jest jednoczesne wciśnięcie aż

5-7 z nich. Jest przy tym, dzięki symetrycznemu rozmieszczeniu klawiszy i zdublowaniu par po bokach, wygodny zarówno dla praworęcznych, jak i leworęcznych graczy. Nie sposób nie przyznać również, że przy odrobinie wprawy sprawdzi się znakomicie zarówno w PvE, czyli podczas gry single player, jak i w PvP, w grach multiplayer.

Zboard Fang Gamepad to naprawdę interesujący gadżet. Naturalnie nie był, nie jest i nigdy nie będzie niezbędny. Nie uczyni też mistrzem Counter-Strike'a kogoś, kto nie grał dobrze już wcześniej. Niemniej jako niezwykła, a przy tym wygodna klawiatura kompaktowa do gier wydaje się godna przynajmniej rozważenia, a nawet i... zakupu. ■ gem

PLUSY:

- ✓ 41 programowalnych klawiszy
- ✓ ergonomia rozłożenia klawiszy
- ✓ solidne wykonanie

MINUSY:

- ✗ niewielkie problemy z ZEngine

CYBERSTREFA

WGT W POLSCE I NA ŚWIECIE

World GameMaster Tournament to cykl imprez dla graczy odbywający się w 26 krajach świata m.in. w Indiach, Australii, Tajlandii, Singapurze i... w Polsce! Stowarzyszenie WGT, założone na Tajwanie, zrzesza miłośników gier komputerowych chcących popularyzować tę formę rozrywki jako sport dla każdego, umożliwiającą współzawodnictwo fair play i walkę o atrakcyjne nagrody. Zawody są okazją do zawarcia ciekawych znajomości, wymiany doświadczeń i zapoznania się z najnowszym sprzętem komputerowym. Na całym świecie partnerami sprzętowymi WGT są firmy Intel i ASUS. W Polsce, dzięki współpracy z największą rodzimą ligą e-sportową, finał WGT jest finałem rozgrywek ligi Heyah Logitech Cybersport. Zwycięzcy - Ligowi Mistrzowie Polski w Grach Komputerowych - wyjadą na Tajwan, gdzie rodzą się najnowsze technologie, by rozegrać towarzyskie mecze ze zwycięzcami tamtejszego WGT.

Największa polska liga sportu elektronicznego swoją współpracę z turniejem World GameMaster Tournament rozpoczęła w maju br. - na uroczystej konferencji prasowej, która odbyła się w warszawskim Hotelu Intercontinental, zaproszeni goście, dziennikarze i publicyści, dowiedzieli się o powstaniu nowej koalicji w branży - Heyah Logitech Cybersport. Wtedy też oficjalnie rozpoczęły się prace nad Ostateczną Rozgrywką - wielkim finałem Ligi przygotowywanym wraz z World GameMaster Tournament. Nagrody, w tym niespodziewana, egzotyczna wycieczka na Daleki Wschód, zaskoczyła wielu obserwatorów branży, którzy z wielkim uznaniem wypowiadali się o tej inicjatywie, życząc imprezie samych sukcesów.

A to dopiero początek budowy potęgi polskiej sceny gamingowej.



Rekomendowany dostawca sprzętu



CYBERCUP!

- CYBERSPORTOWEJ RYWALIZACJI CIĄG DALSZY!

Wprawdzie wielki finał Heyah Logitech Cybersport - Ostateczna Rozgrywka - już za nami, to jednak walka o atrakcyjne nagrody i zwycięskie laury cały czas trwa.

W cyklu trzech imprez w największych polskich centrach handlowych znów zmierzą się pasjonaci gier komputerowych. Od 15 października 2006 rozpoczynamy zapisy dla zainteresowanych na stronie www.cybersport.pl - dowiecie się tam wszystkiego na temat regulaminu imprezy, przygotowywanych nagród, miejsca organizacji i innych spraw związanych z CyberCup.

Świeższej odsłonie słynnej serii wyścigowej - Need For Speed. Już najwyższy czas rozpocząć trening! Tylko najlepsi mają szansę na wygranie wysokiej klasy sprzętu komputerowego, najlepszych peryferiów firmy Logitech (m.in. myszki, głośniki, kierownice, klawiatury), gier i wielu innych, cennych trofeów!

Każdy, kto zapisze się na stronie www.cybersport.pl, może wziąć udział w cyklu turniejów organizowanych przez Heyah Logitech Cybersport - CyberCup! Może to właśnie Ty staniesz na najwyższym podium?

Przyłącz się i zagraj z nami!

Rozgrywki w ramach CyberCup odbędą się na zupełnie nowej platformie - naj-



LOGITECH CHILLSTREAM
PRESTIGIO PMR
PHILLIPS ENTERTABLE
PANTECH IM-U140
BOXX
PATRIOT X-MINI 1 GB

GIGABYTE GV-RX195X512VB-RH
ENERMAX GALAXY 1000W
SAMSUNG PRAM
NOKIA N80
REVOLTEC FIGHTMOUSE
RAZER TARANTULA

11/2006



ChillStream

Logitech przedstawił innowacyjny kontroler do gier wyposażony we wbudowany, wykończony wentylator, system chłodzący. Logitech ChillStream, dedykowany komputerom PC, jest jedynym nowym padem wyposażonym w to rozwiązanie. Dzięki niemu nawet podczas najbardziej intensywnych zawodów dłonie nie pocą się ani nadmiernie nie nagrzewają. Urządzenie ma również regulację nawiewu (tryb wysoki, średni lub wyłączony). Otwory umieszczone w niewielkich wgłębieniach i otoczono gumowym obramowaniem, dzięki czemu nie są wyczuwalne w trakcie gry. Cena sugerowana przez producenta w Polsce to 159 zł.

www.logitech.com

Wielofunkcyjny

Portable Multimedia Recorder (PMR) to urządzenie, które pozwala na odtwarzanie oraz nagrywanie programów telewizyjnych, zdjęć i filmów bez konieczności korzystania z komputera. Mimo niewielkich gabarytów PMR pozwala na zapis danych z różnych źródeł: można na nim nagrywać sygnał telewizyjny, a także kopiować dane z magnetowidu, aparatu cyfrowego, komputera, kamery wideo czy kart pamięci. PMR jest też wyposażony we wbudowany tuner TV oraz radio FM. Urządzenie pozwala odtwarzać filmy w popularnych formatach z kompresją DivX, a także przeglądać zdjęcia na podłączonym do niego monitorze lub telewizorze. Wbudowany mikrofon umożliwia wykorzystanie PMR jako podręcznego dyktafonu. Urządzenie dostępne jest w dwóch wersjach: z dyskiem o pojemności 20 GB lub 30 GB. Pierwsza z nich kosztować będzie 1180 zł, a druga 1270 zł.

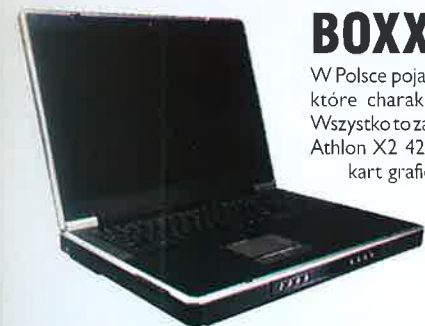
www.prestigio.pl



BOXX

W Polsce pojawiły się pierwsze notebooki firmy BOXX, które charakteryzują się bardzo dużą wydajnością. Wszystko to za sprawą montowanych w nich procesorów Athlon X2 4200+ i szybszych, 2 GB pamięci DDR400, kart graficznych Nvidia Quadro 2500M z pamięcią 512 MB. Mankamentem jest fakt, że najtańsza wersja urządzenia warta jest – wg producenta – ponad 5000 USD.

www.boxxtech.com
www.linkart.biz.pl



SHORTY

Entertable

Entertable to prototyp nietypowego urządzenia firmy Philips, które może zainteresować przede wszystkim miłośników tradycyjnych gier planszowych. Nowy produkt składa się głównie z dotykowego ekranu LCD o przekątnej 30 cali pełniącego rolę powierzchni, po której przesuwane są pionki. Zdaniem producenta, Entertable może uatrakcyjnić gry planszowe o elementy multimedialne, zachowując przy tym ich dotychczasowy



charakter. Szczególnie zadowoleni powinni być miłośnicy strategii bitewnych typu Warhammer 40K, którzy dzięki nowemu produktowi Philipsa będą mogli każdorazowo zmieniać scenariusz gry poprzez wgrzywanie nowych plansz.

www.research.philips.com



Pantech

Pantech IM-U140 to nowy telefon komórkowy, który wyróżnia się możliwością odbioru cyfrowej telewizji w standardzie DMB-S oraz odchylanym wyświetlaczem LCD. Nowy produkt o wymiarach 119 x 53 x 23,2 mm wyposażono ponadto w 3-megapikselowy aparat cyfrowy, odtwarzacz plików MP3 oraz 4-kanalowe głośniki stereofoniczne. Specyfikacja techniczna obejmuje również dotykowy ekran o przekątnej 2,6 cala, który za pomocą jednego przycisku można nachylić pod kątem 30 stopni w celu wygodniejszego oglądania telewizji. Cena nowego telefonu nie została jeszcze podana.

www.pantech.com

Patriotyczny pendrive

Firma Patriot wprowadza do sprzedaży najnowszy model pendrive'ów o po-



Cywilizowany Radeon Gigabyte

GIGABYTE zaprezentował jedną z najszybszych na świecie kart graficznych, model GV-RX195X512VB-RH. Karta wyposażona została w nowy układ graficzny ATI Radeon X1950 XT, wykonany w technologii 90 nm i szybkie pamięci GDDR4. Do karty firma GIGABYTE dołącza popularną grę strategiczną Civilization 4. Dodatkowo karta GV-RX195X512VB-RH jest zgodna ze standardem HDCP (ochrony cyfrowej treści), co daje możliwość obsługi formatów Blu-ray oraz HD DVD.

www.gigabyte.pl

Galaxy 1000

Enermax zaprezentował zasilacz komputerowy o maksymalnej mocy wyjściowej 1000 W. Galaxy jest w stanie zasilć nie tylko jeden, ale – jak pokazano – nawet dwa zestawy z najwydajniejszymi procesorami i kartami graficznymi. Zapewnia on zapas mocy na najbliższe 2-3 lata.

www.enermax.de



PRAM Samsunga!

Nowa generacja pamięci nieulotnej zwie się PRAM (Phase-change Random Access Memory) i jest „dzieckiem” Samsunga. Pamięć oferuje szybkość modułów RAM połączoną z brakiem utraty danych pamięci typu flash. Koreański producent wyprodukował już pierwszy funkcjonujący prototyp o pojemności 512 megabitów (64 megabajt). Jego zdaniem, nowa generacja pamięci zastąpi w przyszłości powszechnie stosowane w komputerach kości RAM. Moduły PRAM umożliwiają zapisywanie danych bez wcześniejszego opróżniania komórek pamięci, dzięki czemu oferują trzydziestokrotnie większą szybkość od standardu flash. Dodatkowo oferują blisko dziesięciokrotnie dłuższą żywotność. Z tego też powodu już zostały okrzyknięte perfekcyjnym RAM-em. Pierwsze moduły PRAM mają trafić na rynek z początkiem 2008 roku.

www.samsung.pl

Pstrykaj pod wodą

Dla osób prowadzących aktywny tryb życia powstał odporny na upadek oraz wodę model cyfrowego aparatu μ 725 SW. Jego metalowa obudowa jest wystarczająco zabezpieczona, by można go było zanurzyć w wodzie na głębokość do 5 m czy upuścić z wysokości do 1,5 m. Matryca o rozdzielczości 7,1 miliona pikseli, wraz z dobrym obiektywem o 3-krotnym powiększeniu optycznym, pozwala uzyskać dobrej jakości zdjęcia. Opcjonalna obudowa do fotografii podwodnej PT-033 umożliwia korzystanie z aparatu nawet na głębokości 40 metrów. Aparat Olympus μ 725 SW dostępny będzie na polskim rynku od października 2006 r. w cenie 1599 zł.

www.olympus.pl





Internetowa NOKIA

Nokia N80 Internet Edition udostępnia takie funkcje, jak: łączność z bezprzewodowymi sieciami WLAN (wraz z kreatorem połączeń internetowych), wszechstronna przeglądarka internetowa, internetowe połączenia telefoniczne, 3-megapikselowy aparat fotograficzny, łączność w czterech pasmach GSM oraz WCDMA, a także wiele usług internetowych, które nie były dotychczas dostępne w urządzeniach Nokii. Można na przykład robić zakupy w Amazon.com czy wertować elektroniczne książki przy użyciu aplikacji Amazon MobiPocket Reader. Nokia N80 Internet Edition zawiera też nową aplikację firmy o nazwie Download, dzięki której można przeglądać nowe dostępne aplikacje, a także aktualizować te już używane.

www.nokia.com.pl

200 GB na krążku

TDK poinformowała o wyprodukowaniu prototypu 200-gigabajtowego dysku Blu-ray. Informacje o dostępności nowego produktu na rynku na razie nie zostały ujawnione. Jak podaje producent, płytko o pojemności 200 GB składa się z sześciu 33-gigabajtowych warstw. Obecne na rynku nośniki tego standardu wyróżniają się warstwami 25 GB. Japońskiej firmie udało się zwiększyć dostępną pojemność dzięki zastosowaniu nadtenku biznuty w nowej warstwie odbijającej światło.

www.tdk.com

Zapalniczka z aparatem

Na stronie HotGadget można zakupić cyfrowy aparat fotograficzny, który chociaż nie zachwyca samymi parametrami, to jednak powinien zainteresować miłośników nietypowych urządzeń. Jego oryginalność polega na tym, że tak naprawdę przypomina bardziej zapalniczkę firmy Zippo niż cyfrowy aparat fotograficzny. Użytkownik może nim wykonać do 30 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480 punktów.

www.hotgadget.com



SHORTY

jemności 1 GB. Co ciekawe, będą one sprzedawane w pakietach po 3 sztuki. Ich niewielkie gabaryty oraz spora pojemność, a także – jak zapewnia producent – wysoka odporność na wstrząsy oraz warunki pogodowe sprawia, że można je nosić przypięte do breloka z kluczami od domu lub samochodu. Cena jednego zestawu nie powinna przekroczyć 290 zł. Pamięci komunikują się z innymi urządzeniami za pomocą złącza USB 2.0.

www.xtremamem.pl



Fightmouse

Na targach Games Convention zaprezentowano najnowszą myszkę z kolekcji firmy Revoltec, znanej między innymi z produkcji akcesoriów do moddingu komputerów oraz różnych przydatnych gadżetów. Urządzenie wygląda całkiem ciekawie, a po kilkunastominutowej sesji w grze FPP żałuję, że nie udało się przywieźć sampla do testów. Podobnie rzecz się ma z klawiaturą Fightboard. Mam nadzieję, że już niedługo poczytacie o niej na naszych łamach.

www.revoltec.com



Żyłka z klawiszkami

Razer także nie zasypia gruszek w popiele. Prócz opisywanych już u nas myszek przedstawił także nową klawiaturę, przeznaczoną oczywiście dla graczy. Najważniejsze funkcje, dzięki którym rozgrywka ma być przyjemniejsza i bardziej efektywna, to możliwość wciskania wielu klawiszy naraz, krótki czas odpowiedzi na naciśnięcie przycisku, wewnętrzna pamięć do przechowywania profili do gier, możliwość ich zmiany podczas rozgrywki oraz... przemieszczania klawiszy w niemal dowolne miejsce w obudowie klawiatury. Do tego Razer wyposażony jest w 2 porty USB, wejście mikrofonowe oraz słuchawkowe. Jak to się sprawdza w praktyce, napiszemy jak tylko uda się nam go wypożyczyć do testów.

www.razerzone.com

POCZUJ PRAWDZIwą PRĘDKOŚĆ



*Minis
Bolek*



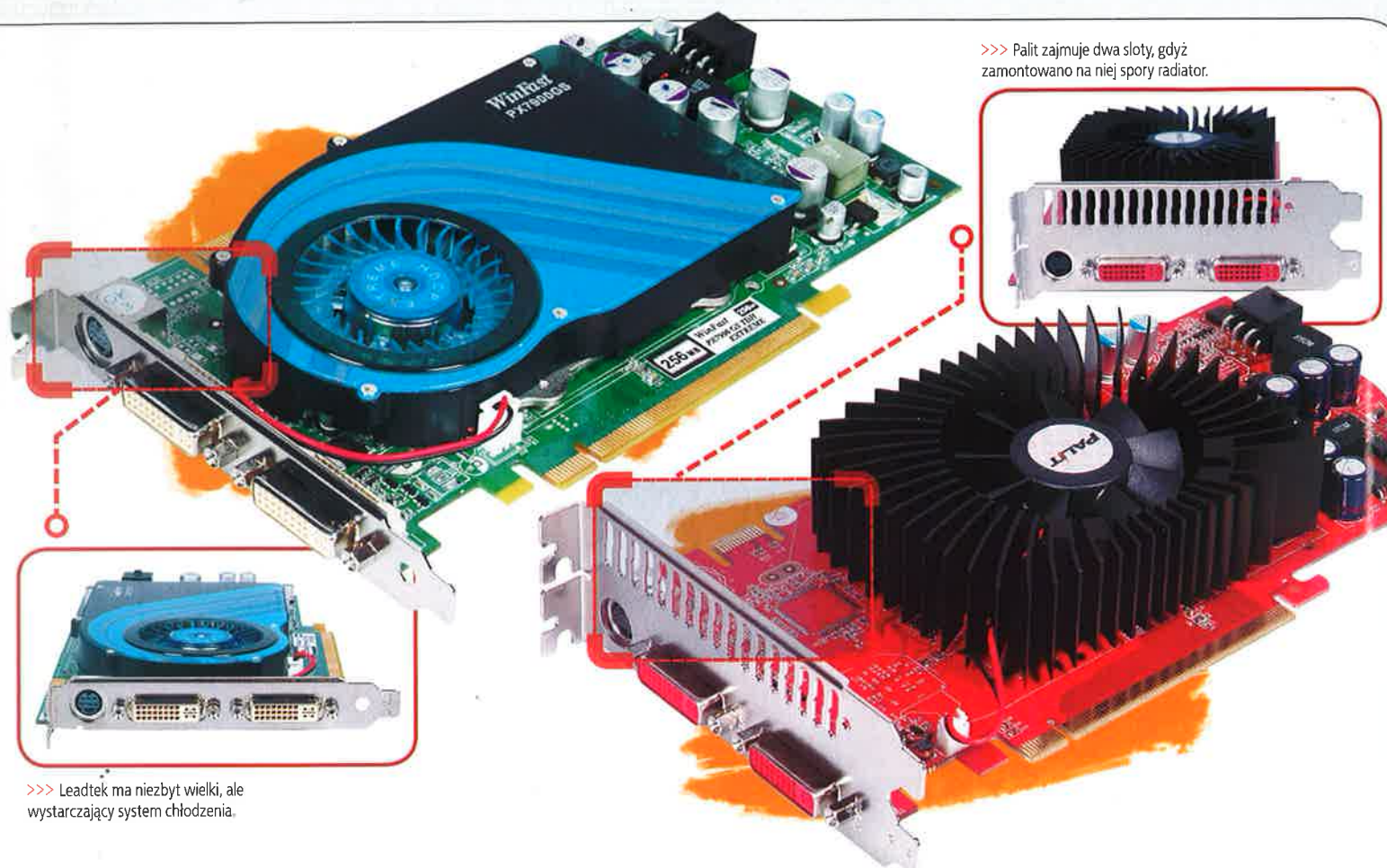
RW-2050
INDIANAPOLIS

www.apollomultimedia.eu



APOLLO
multimedia

LEADTEK WINFAST PX7900GS TDH EXTREME | PALIT GEFORCE 7900GS SONIC



LEADTEK WINFAST PX7900GS TDH EXTREME | PALIT GEFORCE 7900GS SONIC

Karty GeForce 7900GS

Leadtek WinFast PX7900GS TDH Extreme | Cena: 849 zł | Producent: Leadtek | Dostarczył: Incom SA | www.incom.pl

Palit GeForce 7900GS Sonic | Cena: 859 zł | Producent: Palit | Dostarczył: ABC Data SA | www.abcdatas.pl

OSTATNIMI czasy na rynku pojawiało się sporo kart graficznych. Niedawno opisywany u nas model ATI X1900GT staniał do 900 złotych i może być brany pod uwagę jako wydajna karta „średnia”. Nvidia odpowiedziała prezentując niedawno niemal tak samo szybką, lecz już na starcie sporo tańszą alternatywę – GeForce 7900GS.

Nowy układ to tak naprawdę znany od dłuższego czasu G71 wykorzystywany w kartach 7900 GT i GTX, lecz z ograniczoną do 20 (z 24) liczbą jednostek przetwarzania punktów (Pixel Shader) i do 7 (z 8) jednostek przetwarzania geometrii (Vertex Shader). Ograniczone układy to zapewne, jak to już dawniej bywało, nie do końca sprawne procesory, w których „wyłączone” jednostki po prostu są uszkodzone. Najważniejszy jest jednak fakt, że **cena kart z tymi układami to mniej niż 900 złotych**. Przy zmierzonej przez nas wydajności oznacza to, iż są one **bardzo dobrą propozycją dla osób, które chciałyby pograć w najnowsze pozycje w wysokich rozdzielczościach i to bez wy-**

Rzeczywisty wymiar



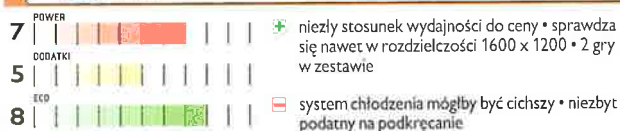
Konkrety:

Leadtek WinFast
PX7900GS TDH Extreme
Procesor 3D: Nvidia GF 7900GS
Pamięć: 256 MB GDDR3
Magistrala: PCI Express 16x
Dostęp do pamięci: 256-bitowy
Wyjścia DVI: tak, dwa
Zegary (GPU/MEM): 520/1400 MHz
Dodatkowe zasilanie: wymagane

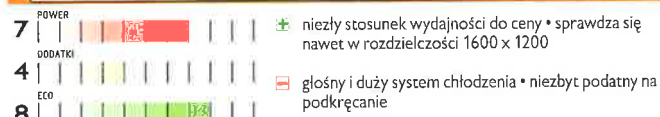
dawania fortuny. Tylko niektóre gry, jak FEAR, są dziś na tyle wymagające, że włączenie wygładzania krawędzi oraz filtrowania anizotropowego w rozdzielczości 1600 x 1200 skończy się utratą płynności. Mniej wymagające tytuły – a tych jest większość – nie sprawiają problemów, tym bardziej że popularne monitory LCD mają rozdzielczość jedynie 1280 x 1024.

Obydwie testowane karty oferują podobną wydajność. Leadtek okazał się ciut szybszy od Palita dzięki wyższemu taktowaniu procesora graficznego (o całe... 20 MHz). Karta ta wyposażona jest w wydajny system chłodzący procesor oraz moduły pamięci, zajmujący jednak dwa sloty. Było to niezbędne ze względu na wyższe taktowanie (520/1400 MHz, a standard to 450/1320 MHz) – nadmiar ciepła trzeba jakoś usuwać. Przy obciążeniu hałas jest słyszalny, lecz tylko wtedy, gdy inne podzespoły w komputerze są ciche i nie gramy z włączonymi głośnikami. W innych przypadkach szum w zasadzie nie przeszkadza.

Leadtek WinFast PX7900GS TDH Extreme



Palit GeForce 7900GS Sonic



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

LEADTEK WINFAST PX7900GS TDH EXTREME | PALIT GEFORCE 7900GS SONIC

Palit zastosował dużo większy radiator na procesorze, lecz nie odprowadza on ciepła z modułów pamięci, co zaowocowało mniejszą podatnością na podkręcanie. Tu taktowanie też podniesiono, ale do nieco niższych wartości 500/1400 MHz (GPU/MEM). Płyta drukowana tej karty różni się od poprzedniczki nie tylko kolorem, ale także rozmiarem – jest trochę większa (dłuższa).

Obydwie karty mają komplet niezbędnych przejściówek (DVI – D-SUB) i przedłużaczy (dodatkowe zasilanie), a także sterowniki, odtwarzacz DVD PowerDVD i grę SpellForce 2: Shadow Wars. Leadtek dorzuca do puli także Serious Sama 2.

Podkreślić także trzeba fakt, że karty zapewniają zgodność z HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection),

Rzeczywisty wymiar



Konkretty:

Palit GeForce 7900GS Sonic
Procesor 3D: Nvidia GF 7900GS
Pamięć: 256 MB GDDR3
Magistrala: PCI Express 16x
Dostęp do pamięci: 256-bitowy
Wyjścia DVI: tak, dwa
Zegary (GPU/MEM): 500/1400 MHz
Dodatkowe zasilanie: wymagane

czyli systemem ochrony danych, który jest niezbędny do oglądania filmów w standardzie HD (High Definition), nagrywanych na krążkach HD-DVD i Blu-ray. Niestety, ze względu na brak złącza HDMI nie będzie możliwe oglądanie takiego obrazu na telewizorze.

Kartami GF 7900GS powinni się zainteresować gracze, którzy nie chcą wydawać majątku na swoją ulubioną rozrywkę, a mimo to oczekują dobrej wydajności i jakości obrazu. Pamiętać należy jednak o tym, że włączenie wszelkich detali oraz polepszczy obrazu skończy się w przypadku wyższych rozdzielczości nieuchronnym zablokowaniem. To dobre karty, ale ze środka stawki, o czym przy zakupie zapominać nie wolno. ■ **techNICK**

Zestaw testowy: płyta – ASUS P5WD2-E Premium, procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), pamięci – 2 x Gell S12 MB PC2-5300, zasilacz – SilverStone SST-60F

	Leadtek	Leadtek	Palit	Palit
	WinFast PX7900GS TDH Extreme	WinFast PX7900GS TDH Extreme	GeForce 7900GS Sonic	GeForce 7900GS Sonic
	Standard	4 Antyalias/8 Anizo	Standard	4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03/05/06	17833/7673/3981	11648/7474/3638	17037/7476/3830	11343/7223/3568
Codecreatures	9069	6562	8928	6288
X-3 Reunion (1600 Max/Glow)	46,956	40,197	48,130	39,872
Far Cry (1024/1600 Max Detail)	74,53/74,96	73,91/64,20	74,94/74,45	74,26/63,12
Quake 4 (Ultra 1024/1280/1600)	81,0/80,9/66,3	80,6/59,0/54,2	80,5/80,4/73,4	79,9/58,9/53,7
FEAR (Max – 1024/1280/1600)	73/52/35	36/24/16	71/50/34	35/23/16
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (Shader Model 3.0)	106,2/62,9 (84,8/44,4)	88,2/46,7 (79,6/41,1)	104,7/60,7 (82,1/42,7)	86,2/44,3 (77,8/38,8)

www.media-tech.eu


Camtrack MT4008

Kamera PC 300Kpix z wbudowanym mikrofonem i silnikiem obracającym


BAST PRO MT4011

Kamera PC 300Kpix dla notebooków i komputerów stacjonarnych z wbudowanym mikrofonem


EOS MT4004

Mini kamera PC ze związanym kablem dla użytkowników komputerów przenośnych



media-tech

IP Webcam

Widzę Cię!

IP Webcam MT4009

kamera IP działająca niezależnie od komputera, wpinana bezpośrednio w gniazdo RJ45 koncentratora, z podświetleniami 6xIR LED oraz gniazdem karty SD/MMC

technologia podglądania

He shoots, He scores!

6-Quad Goal!

Wybór
graczy!

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

PC Format

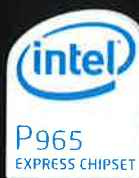
**Wygraj prenumeratę CD Action lub PC Format!
Dowiedz się więcej na www.gigabyte.pl!**

Seria GIGABYTE 6-Quad GA-965P-DQ6

Zwiększona trwałość

Intel P965 + ICH8R Chipset

Windows
VISTA
Ready



- Obsługa procesorów Intel® Core™2 Extreme / Core™2 Duo / Intel® Pentium® D
- Quad BIOS zapewnia wyjątkowe bezpieczeństwo BIOSu płyty głównej, poprzez przechowywanie go w aż czterech kopiach
- Obsługa najnowszego systemu operacyjnego Microsoft Windows VISTA
- Bezgłośnie chłodzenie dzięki technologiom Crazy Cool i Silent-Pipe
- System zasilania Quad-Triple Power Phase zwiększa żywotność oraz stabilność płyty głównej
- Dwa złącza PCI-E
- Obsługa wydajnej pamięci Dual Channel DDR2 800
- Obsługa SATA 3Gb/s i Quad eSATA II
- 8-kanalowa karta dźwiękowa High Definition Audio
- Obsługa funkcji Dolby i DTS zapewniających uzyskanie wysokiej jakości dźwięku
- Gigabitowa karta sieciowa oparta na interfejsie PCI-E i kontroler FireWire (IEEE 1394)
- Umożliwi obsługę procesorów czterordzeniowych



Quad BIOS



Quad Cooling



Quad Triple
phase



Quad eSATA2



Quad Core
Ready



Quad DDR2
slots

GIGABYTE[™]
TECHNOLOGY

Dowiedz się więcej i sprawdź gdzie kupić: www.gigabyte.pl

OLYMPUS FE-190 | PREMIER DS-8650



>>> Przyciski nawigacji i pokrętło wyboru trybu pracy są zgrupowane na tylnej ścianie aparatu.



NA WYCIECZKĘ BIERZEMY... APARAT W TECZKĘ...

Olympus FE-190
i Premier DS-8650

Olympus FE-190 - Cena: 799 zł | Dystrybutor: Olympus | www.olympus.pl | **Premier DS-8650** - Cena: 1149 zł | Dystrybutor: Veracomp | www.veracomp.pl

PO WAKACJACH większość firm produkujących aparaty cyfrowe nie przedstawia nowości, gdyż chcą zaprezentować je na targach Photokina. Ale i od tej reguły są wyjątki.

Olympus FE-190 jest przedstawicielem kompaktowych aparatów cyfrowych, a jego parametry zadowolą przede wszystkim użytkowników, którzy nie mają zbyt wygórowanych oczekiwań.

Obudowę o grubości 1,85 mm wykonano z metalu, a na tylnej ścianie wkomponowano ekran o przekątnej niemal 6,5 cm. Prócz spustu migawki oraz pokręta wyboru trybu pracy umieszczono tam także kilka przycisków, dzięki którym użytkownik może wybrać najprzystępniejsze funkcje: tryby makro – w tym **supermakro** (można robić większe zbliżenia, ale nie można korzystać z powiększenia optycznego), tryb pracy lampy, samowyzwalacz, przeglądanie i kasowanie zdjęć.

Fotografie wykonane za pomocą tego aparatu w trybie automatycznym cha-

rakteryzują się dość często przestawianiem kolorów – są **zbyt nasycone** (szczególnie czerwony i zielony). Wielka aberracja chromatyczna (kolorowe obwódki wokół obiektów) pojawia się tylko przy dużych kontrastach i przeciętnemu użytkownikowi nie powinna przeszkadzać. Podobnie ma się sprawa z szumami przy wysokich wartościach ISO, czyli w sytuacjach, w których nie będzie dostatecznie dobrego oświetlenia, a lampa błyskowa nie poradzi sobie z doświetleniem sceny.

Świetną funkcją jest tryb przewodnika. Aparat przedstawia kilka hipotetycznych sytuacji, w których nie udało nam się zrobić dobrej jakości zdjęć i proponuje kilka ustawień do wyboru. Dzięki temu można zrobić zdjęcia, nawet gdy nie potrafimy ręcznie dopasować parametrów urządzenia. Jest to rozszerzenie trybu wyboru rodzaju sceny. Prócz nazw pokazano przykładowe zdjęcia – nawet kompletny laik zorientuje się, o co chodzi.

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Premier DS-8650
Matryca: CCD, 8 mln punktów
Rozdzielczość: do 3264 x 2448 punktów
Pamięć: 62 MB (wbudowana), karty SD
Zoom optyczny: 6x
Kolorowy panel LCD: 2,8 cala
Lampa błyskowa: tak
Zakres ostrości: standardowo:
30 cm-nieskończoność, makro: szeroki
kąt – 2 cm (funkcja SuperMacro) do
40 cm
Migawka: 1–1/1500 s
Zasilanie: akumulator litowo-jonowy
Masa netto: 0,16 kg
Wymiary: 93 x 25 x 57 mm



>>> Gniazda zasilania i połączenia USB nie są niczym zabezpieczone.



Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Olympus FE-190
Matryca: 1/1,5 cala, CCD, 6 milionów punktów
Rozdzielczość: do 2816 x 2112 pikseli
Wyświetlacz LCD: 2,5 cala TFT, 110 pikseli
Zoom optyczny: 2x
Zoom cyfrowy: 4x
Migawka: od 2-1/2000
Nastawy ekspozycji: auto, programy tematyczne (zdjęcia sportowe, w pomieszczeniach, przy świecach, autoportret, zachód słońca, sztuczne ognie, spoza szklony, potrawy, dokumenty, aukcja)
Balans białej: automatyczny
Korekta ekspozycji: +2-2 EV co 1/3 EV
Pamięć: 32 MB wbudowane, karty xD-Picture Card
Ładowarka: auto, ISO 80-1000
Lampa błyskowa: wbudowana (zasieg do 2,7 m)
Stabilizacja obrazu: tak, cyfrowa
Zasilanie: akumulator litowo-jonowy LI-428
Waga: 110 g (bez akcesoriów)

Premier DS-8650 to jeden z najwyższych modeli tego producenta. W stosunku do poprzednich poprawiono kilka drobnych błędów w menu, szybkość pracy także udało się zwiększyć. Jednak najważniejszymi cechami są większa matryca (8,1 Mpix), całkiem dobrze sprawdzający się **system redukcji wstrząsów** (są lepsze implementacje, ale tu wystarczy taka, jaką wbudowano), a także **6-krotne powiększenie optyczne**. O cyfrowym nie wspominam, bo raczej nie powinno się go używać – chyba że ktoś jest bardzo zdesperowany.

Ekran LCD o ponad 7-centymetrowej przekątnej pozwala dość dobrze kadrować sceny, lecz przy mocnym słonecznym świetle lub gdy patrzymy nań pod kątem, będziemy mieli kłopoty. Jedną z ciekawszych i całkiem niezłe działających funkcji jest możliwość **ręcznego nastawiania ostrości**.

Mamy także możliwość wyboru predefiniowanych trybów pracy (jest tego całe multum), ale niestety **angielskojęzyczne menu** może być zaporą dla niektórych użytkowników, szczególnie że część funkcji jest tam głęboko zakopana.

Jakość zdjęć Premiera jest porównywalna do uzyskanych przy użyciu Olympus (mimo że ten pierwszy ma „lepszą” matrycę) – stąd identyczne oceny Power. ■ **techNICK**

Olympus FE-190



- polskie menu • świetny tryb wyboru scen i tryb pomocnika
 - niezła jakość zdjęć jak na ten przedział cenowy
-  wolny transfer do komputera • wyraźne szumy przy wyższych wartościach ISO

Premier DS-8650



- niezłe powiększenie optyczne • możliwość ręcznego ustawiania ostrości • wiele predefiniowanych trybów pracy
- anglojęzyczne menu • niektóre przydatne funkcje dość głęboko umieszczone w menu



NIEBIESKI KIEŁ SŁUCHA

Creative

SL3100

Cena: 499 zł | Producent: Creative | www.creative.com

FIRMA CREATIVE reklamuje ten model słuchawek jako sprzęt przeznaczony dla aktywnych. Od siebie dodam jeszcze, że dobrze, by aktywność ta miała miejsce możliwie daleko od cywilizacji.

SLY100 przeznaczone są zwłaszcza do urządzeń produkowanych przez tego samego producenta – czyli przede wszystkim do odtwarzaczy Zen. Tylko w nich działać będą dodatkowe opcje, takie jak pauzowanie czy wybór utworu. W całej reszcie odtwarzaczy słuchawki funkcjonują normalnie, ale jedyną możliwością regulacji dźwięku jest podgłaśnianie lub przyciszcianie.

Sprzęt komunikuje się z adapterem przez bluetooth lub dołączony przewód, mający z dwóch stron wtyczki mini jack. To drugie rozwiązanie gwarantuje idealną jakość dźwięku przy jednoczesnym oszczędzaniu akumulatora, ale korzystać z niego nie ma sensu. Nie po to człowiek wydałę kilkaset złotych na wybijerzone słuchawki bezprzewodowe, by później używać ich tak jak zwykłych, kosztujących kilkadziesiąt...

Niestety połączenie przez bluetooth ma pewne wady – przede wszystkim, jeśli będziesz słuchać muzyki w pobliżu urządzeń działających w częstotliwości 2,4 GHz (np. telefony bezprzewodowe) lub innych obsługujących „niebieski kiel”, musisz się liczyć z przerwami w transmisji, ew. z bardzo irytującymi trzaskami. Przy założeniu jednak, że z SL3100 korzystasz będziesz przy porównym „dżingingu” w parku, wszystko powinno być raczej OK.

Nie polecam tej propozycji Creative'a graczym. Na dłuższą metę dość ciasne słuchawki nie są zbyt wygodne, zaś do pracy przy komputerze można swobodnie kupić sprzęt tańszy o podobnych możliwościach. No, chyba że lubisz ładne gadżety... ■ **MOC**



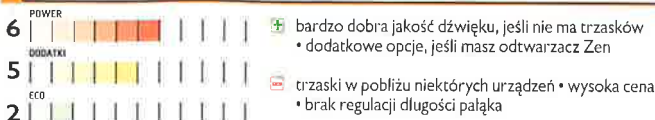
Konkrety:

Transfer: bluetooth v1.2
Zasięg: do 10 metrów
Zasilanie: bateria litowo-jonowa
Zakres częstotliwości: 2,4–2,4835 GHz
Czas działania: do 8 godzin
Dodatkowo: przyciski następny/ poprzedni utwór, pauza



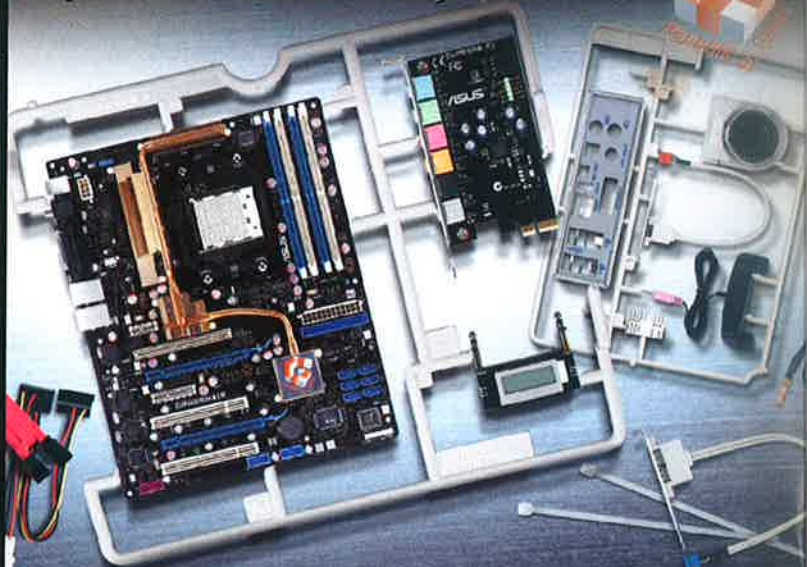
Plantronics PULSAR 590
Cena: 549 zł
www.plantronics.pl
Ten zestaw (słuchawki plus mikrofon) mniej popularnej u nas firmy pozwala nie tylko na słuchanie muzyki bez używania kabla, ale również na prowadzenie rozmów telefonicznych. Jeśli masz telefon z bluetoothem, warto nad czymś takim pomyśleć.

Craetive SL3100



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Płyta główna CROSSHAIR
Spełnienie marzeń entuzjastów



Diody LED na płycie
Zamontuj bezproble-
mowo płytę główną

EL I/O
Tylne panele I/O będą zawsze dobrze widoczne, szczególnie w ciemności

ASUS Q-Connector
Podłącz przewody
szybko i pewnie

Wyświetlacz LCD
System informacyjny płyty wyświetli każdy błąd na niewielkim panelu LCD podczas uruchamiania komputera (POST)

ASUS
Rock Solid • Heart Touching
<http://pl.asus.com>

Core 2 Duo

królem wydajności

Grzegorz Kubera | Peceta nadzienie – Intelu dwa rdzenie



Nowe procesory Intelu zasługują na miano, jakim obdarzyliśmy je w tytule tego tekstu. Układy te oferują nie tylko świetną wydajność, ale i deklasują konkurencyjne rozwiązania. Czy rzeczywiście nastał już czas na zmianę platformy?

► Ten niepozorny układ to nowa jakość na rynku procesorów.



Osoby interesujące się rynkiem procesorów wiedzą doskonale, że przez dłuższy czas proces zwiększania wydajności tych układów odbywał się w sposób stopniowy. Z chwilą nadejścia Core 2 Duo (nazwa kodowa: Conroe) sytuacja ta zmieniła się diametralnie. Najwolniejszy spośród pięciu modeli Core 2 Duo, E6300 (1,86 GHz), oferuje taką samą wydajność jak Pentium Extreme Edition 965 (3,75 GHz), najszybszy układ Intelu z poprzedniej generacji, pracując przy tym z dwukrotnie wolniejszym zegarem!

Intel odrabia zadanie domowe

Jeszcze pół roku temu mogło się wydawać, że pięć nowych procesorów Intelu nie zmieni wiele w sytuacji na rynku. Tymczasem Core 2 Duo zostały przygotowane w taki sposób, aby zadowolili zarówno mniej zamożnych klientów, jak i entuzjastów komputerów – oferują naprawdę wiele więcej, niż można by się spodziewać. Najwolniejszy, wspomniany już E6300 pracuje z częstotliwością 1,86 GHz, a każdy wyższy model dysponuje zegarem szybszym o 266 MHz od poprzedniego. Tym, który wyróżnia się najbardziej, jest model Core 2 Extreme X6800 (2,93 GHz) – warto o nim pamiętać, dlatego że mnożnik częstotliwości zegara nie został w nim zablokowany, dzięki czemu jest on wyjątkowo atrakcyjny przede wszystkim dla miłośników podkręcania.

Korporacja Intel większość nowych procesorów wyposaża w 4 MB podręcznej pamięci drugiego poziomu (cache L2).

Jedynie dwa modele, E6300 i E6400, oferują zaledwie 2 MB cache'u. Rodzina Core 2 Duo pracuje z magistralą systemową taktowaną zegarem 1066 MHz, aczkolwiek pod koniec br. producent przewiduje wprowadzenie kolejnego układu, Core 2 Duo E4200 (1,6 GHz), który nie będzie obsługiwał techniki wirtualizacji oraz zostanie przystosowany do szyny FSB 800 MHz. Pozostałe modele obsługują wszystkie technologie stosowane w dawniejszych wersjach Pentium D. Są to: wirtualizacja, technika oszczędzania energii EIST oraz tryb 64-bitowy EM64T. W specyfikacji nie widnieje już HyperThreading, ale to nie powinno nikogo dziwić – procesory wyposażone w dwa rdzenie nie muszą już przecież tej podwójności udawać.

Odgrzewany kotlet AMD

Tuż przed premierą Core 2 Duo konkurent Intelu, firma AMD, rozpoczął sprzedaż procesorów obsługujących pamięci DDR2, przystosowanych do pracy z nową podstawką AM2. Niestety poza faktem, że układy te wspierają DDR2 za sprawą sterownika pamięci, nadal są to – zasadniczo – te same Athlony 64 X2, ponieważ w ich architekturze nie zaszła żadna istotniejsza zmiana. Wszystkie podstawowe modele AMD mają teraz 1 MB pamięci cache L2 (512 KB na jądro), a modeli tych jest pięć: Athlon 64 X2 3800+ (2 GHz), 4200+ (2,2 GHz), 4600+ (2,4 GHz), 5000+ (2,6 GHz) oraz najszybszy Athlon 64 FX-62. Ten ostatni pracuje z zegarem 2,8 GHz i jako jedyny z przedstawicieli AMD oferuje 2 MB pamięci cache L2 (1 MB na jądro).

Tak właśnie wygląda obecnie odpowiedź AMD na procesory Core 2 Duo. Czy jest w stanie zagrozić Intelowi? Krótko i boleśnie – nie!

Liczy nie kłamia

W Sieci roi się od testów porównawczych obu rodzin procesorów, a wszelkie wykresy zdają się mówić to samo – Intel przygotował procesory, które deklasują konkurencję. I tak, Core 2 Extreme X6800, Core 2 Duo E6700 i E6600 plasują się odpowiednio na pierwszej, drugiej i trzeciej pozycji, za nimi są produkty AMD, Athlon 64 FX-62 (miejsce czwarte) i 64 X2 5000+ (miejsce 5), a dalej wcześniejsze procesory Intelu, czyli Pentium XE 965, na równi z Core 2 Duo E6300. Jedynie w aplikacjach profesjonalnych Athlon 64 FX-62 wysuwa się na trzecią pozycję, spychając na czwartą lokatę Core 2 Duo E6600. Zarówno w aplikacjach biurowych, jak i multimedialnych z nowościami Intelu mogą konkurować tylko najlepsze – i najdroższe – procesory AMD.

Kręcimy!

Co się dzieje, kiedy podkręcimy model Core 2 Extreme oferujący odblokowany mnożnik częstotliwości zegara? Uzyskujemy „maszynę nie do zdarcia”, pracującą stabilnie nawet przy zegarze 3,2 GHz

(domyślnie 2,93 GHz) i to już w parze ze standardowym chłodzeniem. Z kolei gdy podniesiemy napięcie, można z niej wycisnąć aż 3,4 GHz! W ten sposób uda się uzyskać 15-procentowy wzrost wydajności. Pozostaje się tylko domyślać, ile ukrytej mocy drzemie w pozostałych modelach...

Tego jednak na razie nie sprawdzimy, bowiem zablokowane mnożniki to problem dość trudny do obejścia. Możliwe jednak, że już wkrótce w sprzedaży znajdą się płyty główne z chipsetami innych firm niż Intel i wtedy wszyscy overclockerzy będą mogli spróbować swoich umiejętności. Mało cierpliwym użytkownikom pozostaje jeszcze możliwość przyspieszenia taktowania szyny FSB o ok. 20 proc., z zachowaniem przy tym stabilnej pracy komputera. Niektórym może się wydawać, że nie jest to wynik godny uwagi, ale wystarczy podkreślić w ten sposób E6300, a staniemy się posiadaczami modelu pomiędzy E6400 i E6600. To się naprawdę opłaca.

Przepis na Core 2 Duo

Swoój sukces Core 2 Duo zawdzięcza nowej architekturze, zupełnie innej niż NetBurst stosowanej w Pentium 4



► Do niedawna rządziły na rynku, teraz nie są już tak atrakcyjnym towarem...

i Pentium D. Jak wskazuje nazwa Core 2 Duo, układy te są wyposażone w dwa jądra, które zawierają po pięć jednostek wykonawczych. Korzystają one również ze wspólnej pamięci cache L2 o pojemności 4 MB bądź 2 MB w słabszych modelach. Jako podstawowe źródło skoku wydajności określa się możliwość równoczesnego wykonania aż czterech instrukcji w jednym cyklu. Athlon 64 może takich instrukcji wykonać tylko trzy w jednym cyklu, a Pentium 4 i Pentium D zaledwie dwie.

Nie zabrakło też wysoko taktowanej szyny systemowej – 1066 MHz. Co więcej, Core 2 Duo dysponują rozbudowanym systemem pobrań wyprzedzających i predykcji rozgałęzień kodu, dzięki któremu procesor rzadko musi się odwoływać do pamięci RAM. Najnowsze intelowskie układy są produkowane w wymiarze technologicznym 65 nanometrów. Chip ma powierzchnię 143 milimetrów kwadratowych i zawiera 291 mln tranzystorów.

Nie na każdą kieszeń

Niestety nie każdego będzie stać na zakup procesora z rodziny Core 2 Duo. Za model E6300 musimy zapłacić ok. 750 zł, podczas gdy wersja Extreme kosztuje już blisko 4500 zł. Pozostałe modele – E6400, E6600, E6700, zostały wycenione odpowiednio na 950, 1300 i 2000 zł. Taka kalkulacja cen ma też

jedną jasną stronę – Intel musiał obniżyć ceny poprzednich układów, dzięki czemu najtańszy Pentium D 805 możemy już nabyć za ok. 400 zł. Niesamowitą wręcz obniżką objęto modele jednordzeniowe – np. Celeron D336 kosztuje zaledwie 180 zł! AMD także, choć wyraźnie niechętnie, obniżyło ceny swoich procesorów. Np. najwolniejszy Athlon 64 X2 jest o mniej więcej 200 zł tańszy od najwolniejszego Core 2 Duo.

Zmieniamy czy czekamy?

Mimo niesamowitej wydajności zakup procesorów Core 2 Duo nie jest obecnie zakupem szczególnie opłacalnym. Po raz kolejny powtarza się stara prawda, że z zakupem nowinek warto poczekać, aż przyjmą się one na rynku, a ich cena spadnie. Co więcej, aby stać się posiadaczem nowości Intela, trzeba zmienić płytę główną, bo gniazda, na jakich pracują te układy, tylko z pozoru przypominają Socket 775.

Warto więc wstrzymać się z przesiadką przynajmniej do połowy grudnia, bo do tego czasu firma powinna już znacząco obniżyć ceny. Niezależnie od tego Intel zasługuje na wyrazy uznania – Core 2 Duo to nowoczesne, genialnie opracowane układy, będące najlepszą jak na razie realizacją dwurdzeniowego trendu w myśleniu o procesorach głównych. [CDA]

Przenośne Core 2 Duo

Niedługo po premierze desktopowych procesorów Core 2 Duo Intel przedstawił oficjalnie układ o nazwie kodowej Merom – Core 2 Duo w wersji dla laptopów. Po raz pierwszy od bardzo dawna procesory Intela dedykowane notebookom nie różnią się konstrukcyjnie od stacjonarnych – jedyną różnicą jest częstotliwość taktowania magistrali systemowej, wynosząca 667 MHz. Nowe układy to: T5500 (1,66 GHz), T5600 (1,83 GHz), T7200 (2 GHz), T7400 (2,16 GHz) i T7600 (2,33 GHz). Wszystkie nowości zostały wyposażone w 4 MB pamięci cache L2. Ich ceny oscylują w granicach od 200 do 650 dolarów.



SPEED-LINK - sie ma sie gra!



Numer 1 w Europie - już od dawna
Numer 1 w Polsce - już wkrótce
SPEED-LINK - teraz dostępny również dla Ciebie



Encounter Gamepad

- Dual Vibration
- dwa mini joysticki
- 4 przyciski przednie
- funkcja turbo



Ultra Flat Metal Keyboard

- aluminiowa obudowa
- bardzo niski skok klawiszy
- notebook'owy design
- specjalne klawisze funkcyjne



Medusa 5.1 ProGamer Headset

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu



4in1 Power Feedback Racing Wheel

- kompatybilna z PC/PS2/XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250

Competition Pro USB Joystick

- klasyczny joystick cyfrowy
- 4 przyciski
- funkcja turbo
- metalowy drążek



Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, Xbox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.

SPEED-LINK w swojej kategorii jest marką numer 1 w Niemczech i Europie Zachodniej. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.

Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA
WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Bezpieczny Internet

Grzegorz Kubera | Nie daj się sieciowym oszustom



Zagrożeń jest wiele. Niezabezpieczony lub zabezpieczony w niepoprawny sposób pecet pracujący w systemie Windows może zostać zainfekowany już w kilka minut po nawiązaniu połączenia internetowego. Najlepszym tego przykładem był robak MS Blaster; powodujący wyłączenie się komputera po 60 sekundach od załadowania OS-u. Ostatnio coraz częściej natrafiać możemy na phishing, czyli fałszywe e-maile, mające na celu wykradzenie naszych poufnych danych, np. list z banku proszący o zweryfikowanie logowania do konta internetowego. Mnóstwo użytkowników daje się oszukać, a przecież znajomość loginu i hasła zazwyczaj wystarczy, by wycisnąć nasze konto...

Wyceluj broń...

Przeprowadzanie na bieżąco aktualizacji systemu – podstawowa sugestia Microsoftu w zakresie bezpieczeństwa – nie wystarczy, by uchronić się od coraz

Internet to największy wynalazek współczesności, ale i medium, które niesie ze sobą wiele zjawisk negatywnych. Każdy, kto zaczyna przygodę z Siecią, w pierwszej kolejności poznaje zwykle uciążliwości związane z niechcianymi wiadomościami poczty elektronicznej. SPAM to jednak nie wszystko, co złe w Internecie.



sprytniejszych oszustów. Przygotowaliśmy zestaw wskazówek, które na pewno okażą się pomocne przy wykrywaniu postępów. Zaczniemy od e-maili.

Treść „lewego” listu sama w sobie stanowi wskazówkę, że coś jest nie w porządku. Sklep internetowy czy nawet bank nigdy nie napiszą w korespondencji, że utracili dane logowania, a już na pewno nie będą prosiły o ich weryfikację. Zwracajmy więc uwagę na takie wiadomości i co ważniejsze – nie dajmy się nabierać! Prawdziwy e-mail z banku zawiera cechy

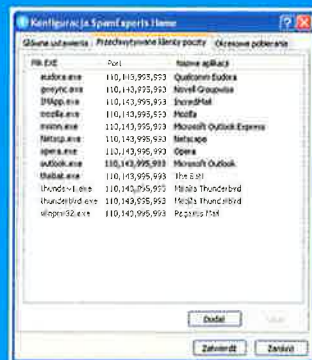
Nigdy więcej spamu

Jak korzystać z programu SpamExperts Home? Najpierw trzeba go zainstalować, a potem...

SpamExperts Home umożliwia nam przefiltrowanie listów w poszukiwaniu spamu, jednak najpierw musimy go poprawnie skonfigurować. Przy pierwszym uruchomieniu programu trzeba zapoznać się z bardzo ważną „Wskazówką treningową”. Polecamy zrobić tak, jak radzi producent: zakwalifikować na początku 10 wiadomości jako „Spam” i 10 jako „Nie Spam”.



Później ustawiamy przechwytywanie spamu z poszczególnych klientów poczty. Z menu wybieramy kolejno: Edycja -> Ustawienia. Tutaj wchodzimy do zakładki Przechwytywane klienty poczty i odnajdujemy nazwę naszego klienta. Pozostałe, niewykorzystywane przez nas klienty należy usunąć z listy, korzystając z przyciska Usun.



Jeżeli zdarzy się, że program nie ma domyślnie zdefiniowanego naszego klienta, wówczas musimy go dodać. W tym celu klikamy Dodaj i wybieramy program (plik EXE) z dysku twardego.

Przykazania internauty

W Internecie możemy znaleźć pełno niebezpiecznych miejsc, dlatego nie powinniśmy zostawiać żadnej furtki dla niepowołanych osób. Aby jeszcze skuteczniej radzić sobie z czyhającymi na nas zagrożeniami, nauczymy się dziewięciu przykazań internauty.

- 1 Korzystając z sieci biurowej z dobrą zaporą sieciową i aplikacją antywirusową chroniącą ruch pocztowy, jesteśmy względnie bezpieczni. Od nas jednak zależy, czy zastosujemy podobne środki w domowym pececie.
- 2 Zainstalujmy odpowiednie narzędzia zaraz po instalacji Windows i nakażmy im sprawdzić cały komputer – uwaga: robimy to zanim podłączymy PC-ta do Sieci!
- 3 Zainstalujmy aplikację antywirusową i pamiętajmy o odnawianiu subskrypcji definicji wirusów. To bardzo ważne, ponieważ w Internecie stale pojawiają się nowe „robactwo”.
- 4 Upewnijmy się, że firewall jest zawsze włączony.
- 5 Przenosząc pliki między komputerami za pomocą pamięci

ci USB, zanim przekopiujemy je na dysk twardy, zawsze skanujmy je antywirusem. Możliwe, że gdzieś po drodze go złapały. Płyty CD/DVD są bezpieczne, o ile komputer, na którym zostały nagrane, jest pewny.

- 6 Nie klikajmy łącz umieszczanych w e-mailach i nie odpowiadajmy na żaden spam. Przede wszystkim jednak nie lekceważmy sprytu oszustów!
- 7 Ustawmy przeglądarkę WWW na wysoki poziom zabezpieczeń. Polecamy także zastąpić Internet Explorera mniej atakowanym browserem, np. Mozillą Firefox lub Operą.
- 8 Nie korzystajmy z autouzupełnienia i autologowania. Za każdym razem samodzielnie wpisujemy wszelkie hasła dostępu.
- 9 Sprawdzajmy wyciągi bankowe. W przypadku gdy oszust zdobędzie informacje o nas, najpierw dokona wielu małych transakcji. Dopiero po pewnym czasie porwie się na większy skok. Im szybciej zareagujemy, tym większa szansa na to, że bank zwróci nam pieniądze.

typowe dla tej instytucji. Niestety nie jest wielkim problemem skopiowanie logo ze strony WWW, odpowiednie sformatowanie wiadomości i napisanie tekstu, który sprawia wrażenie oficjalnego pisma. Dlatego zawsze (zawsze!!!), kiedy mamy do czynienia z podobnym e-mailem, przyjrzyjmy się przede wszystkim podanym adresom URL lub domenie, z jakiej został wysłany – zazwyczaj będzie w nich drobna różnica w porównaniu z witryną oryginalną. W razie jakichkolwiek wątpliwości skontaktujmy się z bankiem telefonicznie, aby dowiedzieć się, czy wysłano do nas tego rodzaju e-mail.

...i ustrzel spamera!

Pamiętajmy, że adres bezpiecznej witryny będzie najczęściej zapoczątkowany ciągiem

Bezpieczna twierdza

Prezentujemy kilka programów, które skutecznie wpłyną na bezpieczeństwo komputera (znajdziesz je na naszej płycie DVD).

SPAMEXPERTS HOME V1.1.4.5

Darmowe narzędzie do filtrowania poczty e-mail i automatycznego kasowania spamu. Program współpracuje ze wszystkimi popularnymi aplikacjami pocztowymi i kontami POP3/IMAP.

www.spamexperts.com/products-services/spam-experts-home.html

PHISHING DETECTOR V.1.0

Wtyczka do Outlook Express rozpoznająca typowe ataki typu phishing (podszywanie się pod organizację).

www.fairtradeauthority.com/phishing_detector.php

AMUST 1-DEFENDER 2.0

Narzędzie do zwiększania poziomu zabezpieczeń przeglądarki Internet Explorer.

<http://www.amustsoft.com/1-defender/download/>

SPYBOT – SEARCH & DESTROY 1.4

Spybot Search & Destroy skanuje systemowy Rejestr i dyski twarde w poszukiwaniu złośliwego kodu typu adware, spyware, dialerów, keyloggerów, trojanów, tracków, niebezpiecznych kontrolek ActiveX i innych złośliwych lub szpiegowskich kodów. Po ich odnalezieniu na lokalnym dysku umożliwia ich natychmiastowe usunięcie. Istnieje możliwość aktualizacji online bazy zagrożeń.

<http://www.safer-networking.org/pl/download/index.html>

liter „https”, a nie standardowym „http”. Omiłajmy wszelkie łącza zawarte w wiadomościach. Szczególnie groźne są e-maile z powielonymi pułapkami. Ich treść zawiera kilka tych samych adresów URL, przez co zwiększa się prawdopodobieństwo, że klikniemy jedno z tych łączy i trafimy na sfałszowaną stronę.



Następnym wyznacznikiem „złego” listu są wiadomości zawierające wyłącznie HTML. Tego rodzaju listy obchodząmy szerokim łukiem, chyba że pochodzą od zaufanego znajomego. Nigdy nie należy klikać łączy wstawianych do wiadomości. Wpisujemy adres ręcznie w przeglądarce, aby mieć pewność, że miejsce, do którego prowadzi, jest w istocie tym, za które się podaje. Jeżeli w podejrzanym informacie najedziemy myszą na łącze, jego adres URL wyświetli się w lewym dolnym rogu okna wiadomości – zawsze sprawdzamy, czy oba są identyczne.

Oprogramowanie to podstawa

Prywatne komputery są coraz częściej atakowane przez hakerów. Kontrola spamu jest jednym z najlepszych sposobów na ochronę przed pojawieniem się trojanów i spyware'u w domowym pececie. Najlepiej skorzystać z programu, który służy do blokowania uporczywych e-maili. W ramach umieściliśmy przydatne narzędzia, które uchronią nas przed spamem, jak i innymi zagrożeniami.

Jednak samo oprogramowanie nie wystarczy. W dużej mierze to właśnie od nas zależy, czy na dysku twardym znajdują się pliki, których nigdy nie instalowaliśmy. Nabierzmy więc dobrych zwyczajów podczas pobierania wszelkich plików: nigdy nie ściągamy niczego z czystej ciekawości. Jeżeli nie mamy pewności, kto wysłał nam dany list, nie ufajmy w ciemno nadawcy. Dowiedzmy się najpierw, kim jest, wpisując jego nazwę w Google – w ten sposób przekonamy się, czy są o nim jakieś negatywne opinie – albo umieścimy e-mail w koszu.

Drogą do sukcesu, czyli bezpiecznego surfowania w Internecie, jest bowiem przede wszystkim zachowanie jak największej ostrożności. [CDA]



MP3 w dowolnym radiu!

(także samochodowym)

pierwszy na rynku
odtwarzacz mp3
z wbudowanym
nadajnikiem fal
radiowych

VANQUISH
FM RT



już od 179,-
(w tym 22% VAT)
- dot. wersji 128MB

PENTAGRAM Vanquish FM RT to pierwszy w Polsce osobisty odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją TRANSMISJI RADIOWEJ umożliwiającej nadawanie muzyki na falach radiowych. Dzięki niemu możesz głośno słuchać utworów w formacie mp3/wav/wma z użyciem dowolnego radia. Możesz nadawać mp3 przez nagłośnienie w samochodzie lub puścić ulubiony kawałek na imprezie przez dostępny sprzęt audio – tak, aby wszyscy mogli go usłyszeć.

Transmitter pozwala nadawać sygnał na częstotliwościach od 88MHz do 90MHz z regulacją co 0.1MHz. Ustaw częstotliwość w odbiorniku radiowym i słuchaj swojej ulubionej muzyki gdziekolwiek zechcesz!*

Vanquish wyposażony jest ponadto w najnowszej generacji wyświetlacz OLED, doskonałe radio FM oraz funkcjonalny dyktafon z możliwością nagrywania audycji radiowych.

*ze względu na brak odpowiednich regulacji prawnych, funkcja transmisji FM jest domyślnie wyłączona na terytorium UE. Przebywając na terenie krajów, w których korzystanie z tej funkcji jest możliwe, można ją uaktywnić instalując oprogramowanie urządzenia dołączone na płycie CD.



PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

MULTIMEDIA VISION Wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM w Polsce.

Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa, tel. (022) 339 9000

www.pentagram.pl

Hakujemy strony WWW!

SLip (slip@cdaction.pl) | COMBOY's NEWS ver 1.7 – BUG

Czasy, gdy strony WWW składały się jedynie ze statycznego kodu html, mamy już dawno za sobą. Dziś przy ich tworzeniu wykorzystuje się m.in. skrypty PHP, dzięki którym strony zyskują na atrakcyjności, ale i... stają się podatne na ataki.

Jeśli chcesz zamieścić na stronie WWW np. newsy, wyposażasz serwis w specjalny skrypt, który pozwala je publikować przy użyciu przejrzystego panelu. Taki panel można napisać samodzielnie, używając np. języka PHP lub skorzystać z gotowych skryptów dostępnych w Internecie za darmo. Fajnie? Niby tak, ale gotowy skrypt może zawierać błędy, które pozwolą intruzowi zmieniać zawartość naszej witryny i w najlepszym przypadku skompromitują nasz serwis w oczach odwiedzających. Dziś zaprezentuję wam jeden z takich błędów obecnych w skrypcie COMBOY's NEWS ver 1.7 i pokażę, jak można obejść jego zabezpieczenia. Zainteresowani? No to lecimy...

Być może będziecie rozczarowani, ale nie jestem maniakiem, który godzinami wertuje tony serwisów WWW i grzebie w kodach źródłowych skryptów w poszukiwaniu błędów. Dlatego też nie ja jestem odkrywcą błędów, o którym dziś mówimy. Jego opis znaleźć można chociażby pod linkiem <http://adex.ovh.org/stuff/comboys-news-bug.txt>. Cóż my tu mamy... Autor twierdzi, że można uzyskać nieautoryzowany dostęp do panelu stron korzystających z COMBOY's NEWS w wersji 1.7, wpisując w oknie przeglądarki adres w postaci `http://jakis_serwis.pl/comnews/admin.php?login=a&poprawny_login=a&haslo=a&poprawne_haslo=a`. Nie to, żebym mu nie wierzył, ale nie lubię korzystać z rozwiązań, których działania nie rozumiem, więc pokusiłem się o pobranie

ze strony projektu (www.programuj.com/moje/comnews/index.php) kodu źródłowego skryptu i rzucenie na niego okiem. W pliku `admin.php` odnajdujemy dwie interesujące linijki kodu...

```
require('config.inc.php');
if ($haslo==$poprawne_haslo && $login==$poprawny_login)
```

Pierwsza z nich ładuje plik, w którym między innymi nadawane są wartości zmiennym `$poprawny_login` i `$poprawne_haslo`, czyli definiowane są login i hasło do panelu. Oczywiście każdy może ustawić je sobie dowolnie. Druga to warunek sprawdzający, czy login i hasło podane przy logowaniu (obecne tu pod zmiennymi `$haslo` i `$login`) są poprawne. Sprawdzenie to odbywa się przez porównanie zmiennej `$haslo` ze zmienną `$poprawne_haslo` i zmiennej `$login` ze zmienną `$poprawny_login`. Jeśli wszystko się zgadza – uzyskujemy dostęp do panelu. Myślę, że nie trzeba nawet mieć jakiegokolwiek pojęcia o programowaniu, aby zrozumieć, jak to działa. Wszystko wydaje się logiczne i nawet funkcjonuje!

Problem jednak polega na tym, że wartości tych zmiennych możemy dowolnie nadpisywać. Robimy to w banalny sposób, wpisując w przeglądarce adres w postaci `http://jakis_serwis.pl/comnews/admin.php?login=a&poprawny_login=a&haslo=a&poprawne_haslo=a`, gdzie `http://jakis_serwis.pl/comnews/admin.php` jest adresem, pod którym znajduje się plik

`admin.php`, znak zapytania rozdziela część adresu i część, w której będziemy nadawać wartości zmiennym wykorzystanym w skrypcie. I tak `login=a` oznacza, że zmiennej `$login` nadaliśmy wartość `a`.

Podobnie czynimy z pozostałymi wspomnianymi wcześniej zmiennymi. Znak & służy jedynie do rozdzielenia poszczególnych zmiennych.

COMBOY's NEWS Demo hacking

1 Wchodzimy na stronę www.programuj.com/moje/comnews/ i klikamy „Przetestuj skrypt”.

2 Na stronie www.programuj.com/moje/comnews/testuj.php klikamy „tutaj”. Co prawda, podany mamy login i hasło, ale nie będziemy z nich korzystać.

3 Trafiamy na stronę służącą do logowania. Plik `admin.php` powinien być w tym samym miejscu, więc w polu adresu przeglądarki wpisujemy `www.programuj.com/moje/comnews/testowe/admin.php?login=a&poprawny_login=a&haslo=a&poprawne_haslo=a`.

4 Uzyskujemy nieautoryzowany dostęp do panelu administracyjnego – strona jest z pewnością podatna na atak.

Dziura tu, dziura tam...

Opisana tu luka to jedynie przykład masy błędów, jakie znaleźć można w skryptach PHP. Początkujący programiści PHP mieli swego czasu tendencję do przekazywania za pośrednictwem zmiennych nazw plików, które mają być wyświetlone. Podobnie jak w opisanym tu przypadku, taką nazwę można podmienić własną i odpalić na stronie dowolny kod.

Obecnie bardzo często można spotkać też źle napisany kod PHP nie tyle pozwalający bezpośrednio zamieścić coś na stronie, co wyciągnąć z niej pewne informacje. Osobiście spotkałem już skrypty mające służyć do drukowania dokumentów czy też pobierania plików z działu download, które po odpowiednim nadpisaniu zmiennych pozwalały wyciągnąć z serwisu WWW dowolne pliki – te zawierające hasła również.

Dzięki takiej sztuczce zmienne `$poprawny_login` i `$poprawne_haslo` nie będą miały wartości pobranych z pliku `config.inc.php`. Ich wartości będą ustawione na `a`, podobnie jak zmiennych `$haslo` i `$login`. Wszystkie cztery zmienne mają identyczną wartość, więc jak byśmy ich nie porównywali, wyjdzie nam, że ich wartości są takie same i takim oto banalnym sposobem omijamy autoryzację, a naszym oczom ukazuje się panel skryptu.

Coż nam jednak po znajomości samego sposobu ominięcia autoryzacji, skoro nie znamy serwisu, na którym moglibyśmy go zastosować? W tym miejscu pomocna okaże się wyszukiwarka Google (www.google.pl). Autor skryptu zastrzegł sobie, że każda ze stron, na której jego dzieło zostanie wykorzystane, musi zawierać informację „powered by COMBOY'S NEWS”, wystarczy więc kazać wyszukiwać Google taką frazę i jak na dłoni dostajemy listę potencjalnie podatnych na atak stron. Paradoksalnie uczciwość

Tylko kompromitacja?

Czy stosowanie skryptu z podobną luką bezpieczeństwa grozi jedynie (a może raczej aż) kompromitacją serwisu, możliwością dodawania wpisów, kasowania i edytowania istniejących, a więc i wprowadzania czytelników w błąd? Niestety nie. Kiedy się ma możliwość wprowadzenia na stronę niemal dowolnej zawartości, można się też pokusić o wstrzyknięcie na nią złośliwego kodu napisanego chociażby w java scriptcie, który będzie wykonywany przy każdym wyświetleniu strony. Możliwości, jakie to stwarza, ograniczone są jedynie umiejętnościami i fantazją osoby atakującej.

okazuje się zgubna, choć pamiętać należy też o tym, że Google moglibyśmy też zapytać w taki sposób, że wyświetliłyby się również te strony korzystające ze skryptu COMBOY'S NEWS, które owe „powered by COMBOY'S NEWS” w swej treści nie mają.

Na pierwszej pozycji listy wypłutej przez Google'a odnalazłem stronę projektu COMBOY'S NEWS, na której to znajduje się demo skryptu. Login i hasło do skryptu (demo/demo) są podane do publicznej wiadomości tak, aby każdy zainteresowany mógł przekonać się, jak skrypt działa. Ja również byłem zainteresowany, ale tym, czy owo demo podatne jest na opisaną powyżej metodę ataku. Efekt moich testów możecie obejrzeć obok. Okazało się, że bez używania podanego przez twórcę skryptu loginu i hasła można bez problemu dodawać, edytować i kasować newsy, czyli robić wszystko to, na co normalnie pozwala panel użytkownikom znającym hasło i login.

Muszę przyznać, że przed napisaniem tego artykułu miałem duże wątpliwości natury moralnej odnośnie tego, czy taka publikacja powinna ujrzeć światło dzienne. Aby uchronić się przed kaczem moralnym, poinformowałem o podatności na atak autora skryptu (za pośrednictwem podanego przez niego maila kontaktowego) i kilku strategicznie ważniejszych – moim

zdaniem – stron, które z niego korzystają. Jednym z takich serwisów była strona komendy powiatowej Policji. Oblednie poinformowany został zarówno rzecznik prasowy komendy, jak i osoba bezpośrednio odpowiedzialna za serwis WWW. Ku mojemu zdziwieniu, przez kilka dni nie zaobserwowałem żadnej reakcji ze strony tych ludzi. Stronę komendy obserwowałem na bieżąco i była ona cały czas podatna na atak. Czyżby pracownikom owego komisariatu nie zależało na bezpieczeństwie?

Sytuacja zmieniła się nieco dopiero w momencie, gdy kilka dni później na stronie komisariatu pojawił się wpis „*Hacked! - s was here*”. Wtedy zainteresowanie informatyka komendy jakby nieco wzrosło, co zaowocowało tym, że otrzymałem mail z podziękowaniami za zwrócenie uwagi na ten problem i zapewnieniem, że podjęte zostaną, cytując: „odpowiednie środki”. Jakie to odpowiednie środki owa osoba miała na myśli, nie wiem.

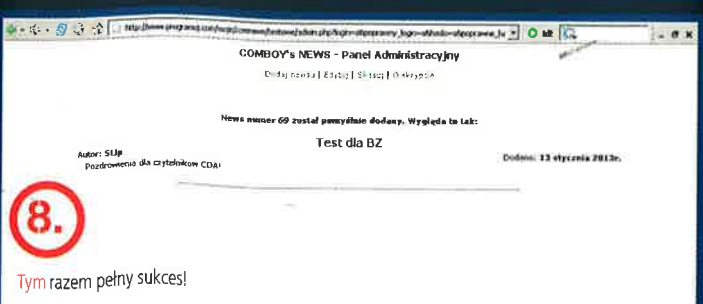
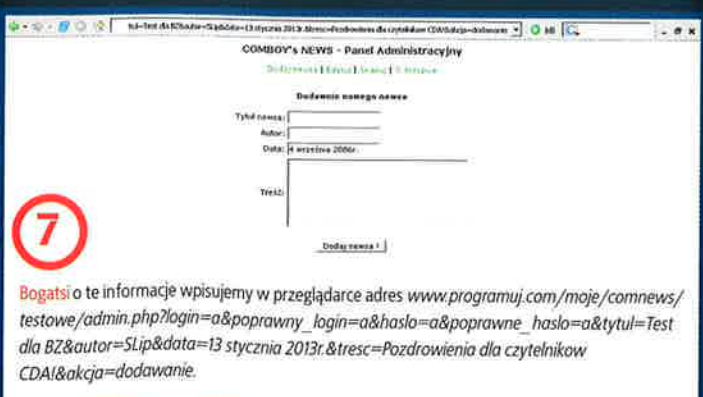
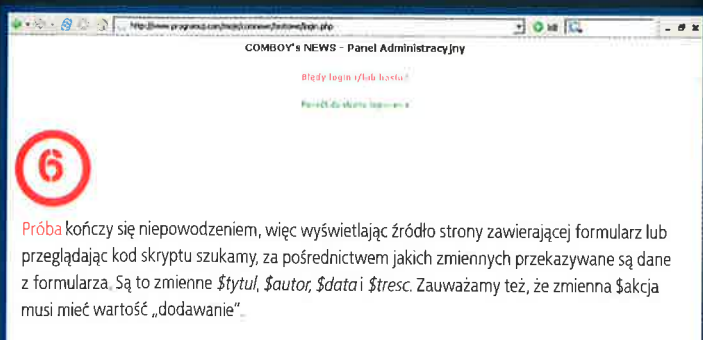
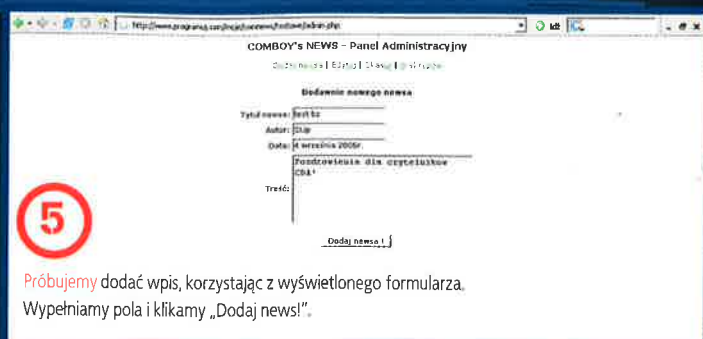
Faktem jest, że w momencie, w którym pisałem te słowa, serwis komendy był nadal podatny na atak. Ale może podjęcie odpowiednich środków musi trwać – mam tylko nadzieję, że nie dłużej niż do momentu ukazania się tegoż numeru CDA w sprzedaży. A gdy usłyszycie o aresztowaniu cyberterrorysty atakującego polskie komisariaty – ślijcie mi paczkę. JCBH

Sprawdźcie swoje umiejętności

Jeśli sami chcielibyście zabawić się w hakerów, a demo na stronie skryptu zostałyby zmienione lub poprawione, możecie odwiedzić adres <http://bz7.za.pl/comnews/> (archiwum newsów obejrzeć możecie oczywiście pod adresem „<http://bz7.za.pl/comnews/archiwum.php>”), pod którym to specjalnie dla was umieściłem skrypt gotowy na wasze testy! Jedyne, co zrobiłem, to zmieniłem domyślny login i hasło na bardziej zakręcone tak, abyście mogli przeprowadzać zmiany, wyłącznie obchodząc autoryzację. Nie ograniczaj-

cie się do dodawania wpisów! Spróbujcie je też edytować i kasować. Wszystko jest jak najbardziej możliwe i – w przypadku tej strony – jak najbardziej dozwolone (nie pytajcie mnie w mailach, jak to zrobić, tylko kombinujcie sami!). Stanowczo odradzam za to grzebania w innych stronach korzystających z COMBOY'S NEWS.

PS Sorry za reklamy – skrypt jest hostowany przez darmowy serwer, więc wiadomo...



FACTION REDACTION

Czemu się tłumaczycie?

☑ Otóż ostatnimi czasy zauważyłem, że tłumaczycie się z dodawanych pełnych wersji gier -> przykład (żeby nie było, żem gołostowny) :) CDA 09/06 Bad Day LA - „...nie jest to może gra, która złotymi fontami wpłse się w historię branży...”. Jest to dla mnie o tyle niezrozumiałe, że dajecie najlepsze gry wraz z najlepszym magazynem i najlepszymi recenzjami - rozumie, że chcecie ciągle podnosić sobie poprzeczkę tak, aby przy dodanym superhicie móc zachować skromność lub podkreślić rangę wydarzenia - ale bez przesady. Jak ktoś jest marudny, to nie będzie zadowolony z QUAKE-a 6, nawet przy waszych przeprosinach na cały wstępniak.

PS Nie mam żadnych wad ukrytych (dysleksji, dysortografii, dysczegós), więc jeśli są jakieś błędy, to wyłącznie moje lenistwo. ;D

qui

Winni się tłumaczyć. :) My tylko stwierdzamy FAKT. Ta gra jest fajna, nowa, dobra itd., ale wątpię, czy w jakimś zestawieniu typu „100 najlepszych gier lat 2000-2010” się pojawi, a jeśli nawet - raczej w dole stawki. Co nie zmienia faktu, że premiera (światowa!) gry niebudżetowej autorstwa znanego kolesia, stojącej na wysokim poziomie wykonania itd. w CDA to jest COŚ. Ale nie popadamy w samozachwyt - i nie chcemy nawet, abyście wy popadli w takowy („jakie to CDA wielkie i genialne jest, taką grę dali!”), stąd od razu stawiam ją na odpowiednim dla niej miejscu. Swoją drogą, liczymy na to, że kiedyś damy i taką grę, o której będzie można obiektywnie napisać „to znakomita gra, która na stałe wpisze się w kanon gatunku i do której przez wiele lat będziemy wracać”. I wówczas nie zadrzy nam powieka, gdy takowe piękne słowa będziemy pisać - bo (znów) prawdę o jej poziomie powiemy... ot, co.

Learn English, folks!

☑ Hi there, I am a half Polish and half Italian boy, who likes very much CD-Action! Every summer and every Christmas I come to Poland to visit my parents and the first thing that I always do is buying the latest number of CDA.

I have searched for such a funny magazine in Italy, but there all the videogames magazines are formal and serious. When somebody reads a computer magazine, wants to know something about the new games that are in the shops but also to have fun to read it. (The most funny part of CDA is the AR, and in Italy the post messages are boring.) The review are complete of all the information that anyone must know about a game (...) the cost of the magazine is OK (in Italy they cost 6 or 15 euro!!!) and there are always great games given with it! So this is my favourite magazine and I love it ^^!

PS If you want you can translate my list into Polish of course!!

Zeratul 90

Of course not, because I think it's the best way to practise your language skills: reading an English text and translating it by yourself. Enjoy!

PS For Zeratul: You can easily subscribe CDA in Italy...



-UDAŁO NAM SIĘ DORWAĆ "DDOM 3" NA NASZEGO COVERA...



-PRZEPRASZAMY KONKURENCJĘ - ZNOW JESTEŚMY LEPSI...



Po poprzednim, nleco długaśnym AR teraz jakoś tak od-czuwalnie więcej krótkich i lekkich listów. Mnie to w sumie cieszy... Warto też przypomnieć, że miesiąc temu (co mnie samemu wypadło z głowy) AR stuknęło 10 lat. No i nie mogę sobie odmówić, by tego nie napisać: gdy wy to czytacie, ja się właśnie byczę na słonecznej plaży daleko stąd. (To a propos aktualnej myśli miesiąca.)

AR-eakcje

☑ Chciałbym wypowiedzieć się na temat listu z numeru 09/06 „Raj utracony?”. Autor listu ubolewa nad postępowaniem graficznym i technologicznym przebiegającym w takim tempie, że jak włączy się starego, ale jarego Kwaka, po paru latach widać jego szpetność. (...) Czasami lepiej zachować niektóre gry w pamięci jako piękne i przełomowe i już nigdy do nich nie wracać (vide: Quake, Unreal), by się nie rozczarować. Dzisiaj mamy m.in. FarCry'a czy chociażby nowego Preya. Za dziesięć lat, gdy odpalimy te gry, uświadczymy tylko gorzkiego zawodu. Cieszymy się nowymi grami, kiedy są rzeczywiście nowe, nie odkurzajmy ich za następne dziesięć lat.

Razzof

☑ Piszę świeżo po lekturze listu niejakiego trioxa (AR 09/06). Z tego, co zrozumiałem, pan kolega student wyśmiewa się z was i ogólnie z populacji graczy, że niewieściejemy itp., itd. Dobrze, zgoda, tylko czy my na własne życzenie otrzymujemy gry z możliwością sekwowania?? Przecież to twórcy gry implementują w swoich dziełach save'y. Nie mam zamiaru się sprzeczać z panem kolegą trioxem, czy redakcja psioczy na brak quick save'ów, czy nie, ale denerwuje mnie jedna rzecz. A mianowicie: SKORO NIE LUBISZ SEJWÓW, PANIE HARDKOROWIEC, TO Z NICH NIE KORZYSTAJ!

Ja tylko nieśmiało zauważyć, że ten pan student sobie robił jaja - pisał list niespecjalnie serio, co ja dostrzegłem, ale wy chyba nie wszy-scy. :)

Druga sprawa: piszesz, panie kolego, że redakcja psioczy na słaby redakcyjny sprzęt, że im gry haczą. Piszesz też, że ty „biedny student, kosztem wielu wyrzeczeń zmieniasz grafikę co pół roku”. To ładny z ciebie „biedny” student.

No, biedny jest, bo całą kasę wydał na kolejne upgrade'y. Swoją drogą, wyszło mi, że w domowym sprzęcie ostatni upgrade zrobiłem w... styczniu 2003. O w mordę, czas już...

(...) powiem ci, jak ja cię widzę. Utrzymują ci bogaci rodzice, płacą ci za stancję, za jedzenie i wszystkie twoje zachcianki. Nie żyjemy w ide-

alnym państwie (wprost przeciwnie, ale to chyba nie jest dobra rubryka do rozpraw na takie tematy...) i nie każdy może mieć wszystko, kiedy mu się zachce. (...) Jestem od ciebie młodszy pewnie o jakieś 5 lat, możesz nazwać mnie dzieciakiem, ale ja sobie zdaję sprawę z pewnych oczywistych faktów. No wstyd, panie studencie...

Weed



Manifest sierpniowy

☑ ...Swarzędzkiego Komitetu Marksistowskich Graczy Polskich!!!!

Podstawowe tezy i postulaty.

1. Nadzrędnym celem jest powołanie szerokiego frontu zgody i jednoci graczy, który mógłby urzeczywistnić ideały światowej komunistycznej rewolucji, której skutkiem będzie powstanie nowego sprawliwego rynku elektronicznej rozrywki.

2. Społeczność graczy jest bezlitośnie wyzyskiwana przez tajny sojusz dystrybutorów i producentów gier, wspieranych przez służalcze legiony tak zwanych branżowych recenzentów.

3. Rewizjonistyczni dziennikarscy ideolodzy tacy jak Smuggler muszą natychmiast zostać wysłani na „dobrą terapię” do bratnich syberyjskich obozów odnowy moralnej.

4. Nasz marksistowski front będzie dążył do stworzenia bezklasowej wspólnoty graczy.

5. Obecne społeczeństwo jest w stanie szkodliwej dyktomii graczy komputerowych i graczy konsolowych. Na mocy niepodważalnych praw dialektyki heglowsko-marksistowskiej z tej tezy i antytezy powstanie synteza czyli absolutnie idealna i monolityczna komuna graczy będąca połączeniem pierwiastków konsolowych i komputerowych.

6. Bezwzględnie trzeba przeciwdziałać szerzącej się monopolizacji rynku prowadzonej przez zachodni imperialistyczny kapitał, który bezwstydnie nakłada na graczy pańszczyznę, ustalając skandalicznie wysokie ceny gier i sprzętu.

7. Nastąpić musi pełne otwarcie na wschodni rynek, zwłaszcza chińsko-rosyj-

By wygrać – doprowadź swego przeciwnika do wściekłości, a sam zachowuj spokój.
(Schopenhauer)

ski, który dostarcza ilościowo lepszych gier sprzedawanych w systemie atrakcyjnych cen, promocji i licznych bonusów.

8. Konieczne jest materialne wsparcie dla działającej podziemnej partyzantki, która stawia czynny opór ekspansji burżuazyjnego ucisku. Dostarczając graczom niezbędnego taniego oprogramowania i sprzętu, często naraża się na represje bezlitosnych totalitarno-monarchistycznych sił policyjnych.

9. Bojkotować trzeba sprzedaż tych gier, które wypaczając historię i rzeczywistość, promują rubaszny styl życia upadających dekadentkich zachodnich enklaw kapitalizmu i bastionów fałszywej demokracji w istocie będących jedynie rządami bandy nienasyconych oligarchów.

10. Podstawą oceny wartości gry jest jakość jej grafiki i dźwięku. Sprzeciwiamy się przemycaniu do gier elementów intelektualnego bełkotu. Sfera ducha jest pochodną sfery materii, dlatego tym, co decyduje o esencjalnej jakości gry, jest zawsze wysoki poziom jej grafiki i dźwięku, które można obiektywnie oceniać na mocy nieomylnych aksjomatów marksistowsko-leninowskiej matematyki i logiki.

11. Dobra gra jest najwyższym dobrem bezklasowej wspólnoty graczy, przysługującym każdemu na mocy niezbywalnego prawa natury. Dlatego zaraz po urzeczywistnieniu ideałów naszej rewolucji nastąpi sprawiedliwa redystrybucja dobrych gier.

Jeśli chcesz udzielić finansowego wsparcia rewolucji lub szukasz więcej informacji, dzwoń pod numer 0 700 777 669, z podskiemm wiksa. Prosić „frywolną Coco”. Podpisali:

Wódz naczelny: Luke Pewit alias Marks
Dygnitarz partyjny: Czerwony Towarzysz
Oficer polityczny: pseudonim Mastodont

Ech, pamiętacie te letnie upały? Niektórzy za długo bez cienia się obywali... :) (List jest z sierpnia.)

Redakcyjne pytania

✉ Chciałbym poruszyć ważny temat, otóż, kto was wybierał na pisanie poszczególnych działów? Smuggler! Kto cię wybrał na odpowiadanie w AR?

Sam się wybrałem, a opozycji kazałem być cicho twierdząc, że każda odzywka przeciwnie

to będzie „wściekły atak” (nr 4 783 134) na Polskę i nie tylko. Że tak powiem – antycypowałem (przepraszam za wyrażenie) IV RPA co! I mów mi „bullterier”.

Allor, w CD-ACTION raczej się nie spotyka twoich recenzji. W ogóle nie ma prawie twoich tekstów.

Dzwoń: 999, proś ostry dyżur okulisty, szyyyybko, jeszcze nie jest za późno!

A tak na serio, to ile wy pracujecie (jeśli można to nazwać pracą)?

licharkoda

Od 8.00 rano do – teoretycznie – 16.00, w praktyce zwykle (sporo) dłużej. Czasem też w soboty, niedziele, święta – argh... (Komentarz szefostwa: nie mylicie przebywania w pracy z pracą, panowie. Te wielogodzinne sesje w ET/World of Warcraft itd. trudno nazwać pracą.)



Salut

Witajcie, jestem starszym bratem waszego stałego czytelnika. Jego przygoda z wami zaczęła się od numeru grudniowego 1999 r. Od tej pory staliście się dla niego... 1/3 życia! A to dlatego, że jest osobą niepełnosprawną. I to na tyle silnie (zanik mięśni), że poza leżeniem i czytaniem książek, spoglądaniem na telewizor oraz rozmową z rodziną może co najwyżej po 2-3 godziny dziennie posiedzieć przed komputerem i zaczytywać się CD-Actionem. (...) Po co to piszę? Bo kolejnego numeru już nie weźmie do rąk. Medycyna mówi, że ta choroba go zabiera od nas i nie ma szans. W chwili obecnej (od minionego piątku) leży na grudziądzkim OIOM-ie i oddycha za niego maszyna. On zawsze wyczekiwał waszego pisma, było dla niego najlepsze, najważniejsze. Sprawdzaj, jakie będą gry i czy manualnie im podola (lewa ręka była bezwładna). (...)

To wielki człowiek. Walczył i trwał z uśmiechem. (...) Nawet gdy to się stanie, gdy mój brat odejdzie, zawsze pamiętajcie, licząc sprzedane egzemplarze, że jest przeczytany o jeden więcej – tam, w tym lepszym świecie, gdzie nie ma cierpienia, a jego czytelnikiem będzie – sas zamarcin (wszędzie tego nicka używał).

czyli to, co o CDA piszą w Internecie



Różności

*shrek35: U mnie od jakiś trzech lat nie ma problemu z kasą na CD-Action (pracuję). Ale i tak muszę co roku w maju chować przed żoną kasę na prenumeratę, tłumacząc się nagłym wzrostem rachunku za telefon. Na szczęście nie palę i w to miejsce mam moje kochane czasopismo (to rada dla palaczy – zdrowe, przyjemne i pożyteczne).

*A ja się pytam... Co jest z tym „American Mac’gee” (czy jakoś tak) to już (jeśli dobrze pamiętam) 2 gra którą „kupiliście” tak szybko! Mają niskie „ceny” za zezwolenia na sprzedaż? Jestem po prostu ciekawy

LOL. Dwie gry: American McGee i Bad Day LA? To trzeba ściągnąć Cenę, żeby w końcu wydała grę Sid Meier, bo razem z Pirates! ją kupili. :) American McGee to nazwisko (dość dziwaczne – tzn. imię) producenta gry.

Jak czytamy CDA

*Thomolus: Mam ochotę rozsunąć suwak i wyciągnąć na wierzch, ale tak jakoś głupio w robocie. Oczywiście mam na myśli dobranie się do torby, w której leży zakupiony rano nowy numer CDA. Niestety będę musiał poczekać do 16. Będzie co poczytać wracając do domu autobusem.

*Wiwka: Dziś moja córka podwędziła mi CDA 08/06. Stwierdziła, że „dorosła” do jego lektury i strona po stronie (czytała, nie tylko oglądała obrazki) doszła do „Gadzet wakacje 2006”. Oddała mi pismo ze słowami „przypomina mi CKM. Muszę jeszcze troszkę dojrzeć” (a skąd to porównanie jej się wzięło – nie wiem). Myślę, że za rok, może wcześniej, zyskacie kolejną czytelniczkę. Natomiast syn, jak mu powie o tym CKM-ie, rzuci się na CDA zaraz z mety. Oby się tylko nie rozczarował, że „fajnych kobietek tutaj jakoś mało” (słowa, jakimi określił kiedyś, dawno dość „Świerszczyka” dla dzieci, kiedy polecał do kiosku go kupić, zainspirowany podsłuchaną rozmową dwóch niewyżytych seksualnie facetów, a potem, z wypiękanymi na twarzy i coraz większym żalem w oczach przerywał kolejne stroniczki tego, jakże „wyuzdanego” pismka).

No tak, „świerszczyki” są różne. :)

Bad Day for many people

Premiera Bad Day w CDA odbiła się szerokim echem wśród fanów tej gry na całym świecie...

*Hfric: change the release date : to 8 August 2006 , this day this game will be released in poland for 15 zł in a Computer magazine named CD-action (...) for the info 15 Polish Złotych are worth 4.86 United States Dollars. Fuck yeah!

Czyli na nasze „zaje...dwabiście”. Naturalnie zaraz rozgorzała dyskusja, niektórzy panowie niedowierzali – to musi być beta albo co. Cóż, w niektórych anglosaskich główkach – widać – nie mieści się, że można mieć legalnie tę grę przed nimi i to za cenę Big Maka. Do tego jeszcze gdzieś tam na krańcu cywilizowanego świata... Parę osób najwyraźniej skręcało też z zazdrości. Niektórzy się nawet pocieszali, że jak tylko polskie teksty są, a angielskie audio, to se ściągają (od piratów). A my – czyli wy – macie 100% oryginału i to już... Mała rzecz, a cieszy. :)

*Hmmm... cool. Although I'm not sure why in Poland either... nothing against Poland. In fact, Poland rocks.

A tu już inna opinia. Autor troszkę się dziwi, czemu w Polsce najpierw premiera... ale ogólnie nie ma nic do nas i w ogóle „Polska rządzi”. :)



Koncik antyfana

*Wiem że CDA daje lepsze gry ale CDA-ma-Bauer. A Bauer-ma-kasę. I oprócz CDA wydaje [i tu lista czasopism Bauera od A jak „Auto Moto”, po Z jak „Życie na gorąco” – Smog!] I zbija na tym WIELKĄ kasę.

Trudno, żeby dokładał do interesu.

Sam zbieram regularnie CDaction i to od dawna... Owszem, jest gigantem w porównaniu z innymi pismami komputerowymi, ale nie widzicie, dlaczego?

Niech pomyślę... Dlatego, że Bauer wydaje „Auto Moto”?

Nikogo w życiu nie zdziwiło, dlaczego w kochanym CeDeA jest tyle reklam?

...pism Bauera? Nie widzicie tych reklam „Auto Moto” i „Tiny”? A „Bravo Girl” to wręcz na co drugiej stronie – tu girl, tam girl, a takie, że aż brawo chce się bić. (Albo i nie brawo.) I nie wiecie, że jak się pieniądze przekłada z jednej do drugiej kieszeni (np. placąc samemu sobie za reklamę swoich pism w swoim piśmie), to się one pomnażają o 500% na godzinę? Czy naprawdę jesteście tak głupi, że tego nie widzicie?! Obudźcie się!!!

Dlaczego polecają Clicka?

A co mamy polecać, „Secret Service”? :)

KOCIĄK MIESIĄCA



Dwie sprawy

✉ Kurde, co wy myślicie, że trzeba mieć 30 lat od biedy, żeby mieć wspólnie wspomnienia z Commodore, Atari czy Amigą?? Piszę to po lekturze listu MAC-a z CDA 09/2006 oraz kilku innych, podobnych tematyką. Mam „zaledwie” 17 lat, a doskonale pamiętam gry pokroju Wings of Fury, Cannon Fodder czy te z komody jak Bruce Lee (wymiatł, zwłaszcza na dwóch dziochach z qmplem), North vs. South (na Amigę też był). Może 4 tytuły nie powalają, ale jak się miało 10 lat, to się patrzyło na kolor dyskietki przy szukaniu, ew. numerze kasyty, a nie na tytuł gry i stąd te luki w pamięci. No i żeby mi tu więcej nie było lekceważenia „młodszych” graczy. :D

OK, choć – rzecz jasna – ci, którzy dziś mają 30 i więcej, na pewno mają więcej wspomnień i bardziej konkretnych, bo oni WTEDY mieli po 17 lat...

Jak się czyta CDA od 7 (szpan) lat, to można coś zauważyć, o czym nie przypominam sobie, żeby którykolwiek czytelnik (z grupy chwalcę CDA) wspomniał: albo Smuggler to po prostu pseudonim jakiejś grupy wymyślającej odpowiedzi na listy, albo ten facet ma IQ podobne Da Vinci'emu (ok. 200, poza tym zastanawiał się ktoś, jak oni to, do cholery, zmierzylili!!!!). Naprawdę, drogi Smugglerze, gratuluję bystrości umysłu. (...) Dlatego musisz mieć niesamowity szybki proc w tej głowie (...). Gratuluję i podziwiam.

To miłe coś takiego przeczytać, ale nie do końca prawdziwe, niestety. Wiesz, to nie ja jestem taki mądry i wyszczekany, tylko ogół młodzieży jakby mocno zgłupiał (tak, wiem, są chwalebne wyjątki, ale to rodziny w zakalcowym ciście), a jak to mówią „w krainie ślepców jednooki jest królem”. I nie proc, a raczej kłoc mam w głowie. Bo trzeba było zdrowo nas... namieszane, by się tyle lat z wami użerać, tak między nami mówiąc. :)

Frustrat Zone x2

FRUSTRAT NR 1

✉ Czytam wasze pismo od 2001 roku i jesteście debilni.

...I zaledwie 5 lat potrzebowaleś, by to odkryć. Zawstydz nas twój błyskawiczny refleks. Czuję się, jak ociążyła umysłowo żółw naprzeciw rewolwerowca. Ja przecież potrzebowałem 20 lat, by odkryć, że mam dwie nogi, i następnych osiem, żeby to zapamiętać. A ty w zaledwie 5 lat nas rozszyfrowałeś. kaaal.



Dlaczego? Bo zerujecie na żądy płyt CD. Zero niczego innego.

Np. mamy najmniej stron ze wszystkich pism o grach, a na stronie najmniej tekstu. Swoją drogą, to co CZYTASZ (od 5 lat) – płytki? (Nadruki na nich?) To dużo tłumaczy. Może zacznij czytać to coś, co doklejamy do płytek. No, to nie była taka gruba okładka płytki, szk, nie?

Jak was ktoś kupuje, to widzi CD i decyduje się zakupić albo nie.

Na pewno są i tacy. Ale sam fakt, że ty np. pierdzisz głośno w towarzystwie, nie oznacza, że zaraz wszyscy tak czynią. No i znów gratuluję niesamowitej dedukcji – niemal tak samo odkrywca jak ta z „Koziołka Matołka” (swoją drogą, polecam lekturę, bo wydaje mi się, że jakoś pasujecie do siebie). A brzmiąca ona „jak nie umrze, to żyć będzie”.

Pismo ma słabą formę. Dlaczego? Bo 1) Stabi recenzenci, np. NOLF 2 dostał 10!!!

Pismo jest słabe, bo ma słabych recenzentów, a słaby recenzent to taki, który daje ocenę niezgodną z MOIM gustem. Znam tę filozofię, ale ok. 12-18 roku życia zwykle się z niej wyrasta. (Ileż razy to powtarzam...)

Nie widzicie, że losowo generujący się przeciwnicy uniemożliwiają grę? Przeciwnicy są wszechwiedzący, skradanie nie ma sensu.

Ciekawe zatem, jak to ukończyliście... Kolejny raz gratuluję zresztą refleksu. Może jeszcze skrytykujesz grafę w pierwszym Quake'u i Duke'u? Jak można było wówczas tak wysoko ocenić te gry? Przecież przy Crysisie nie mają szans!

A „Potwory?” Lipna platformowa dostała 10, bo rozwalili was filmiki nomem omem z filmu!!!!

A to fakt, tu żeśmy się machnęli mocno, za co przeprosiliśmy. Ale znasz kogoś, kto NIGDY się nie myli? Naturalnie poza TOBĄ, geniuszu ty nasz...

Jesteście częścią niemieckiego koncernu i oszustami.

Jak my oszuści, to ty dilujesz narkotyki, grasz w filmach porno i jesteś alfonsiem swojej nieletniej siostry... No co? Też potrafię rzucić bezpod-

stawne oskarżenia. A że jesteście częścią niemieckiego koncernu? Byliśmy w polskim wydawnictwie, potem angielskim (właśnie bankrutuje...), teraz niemieckim. Kiedyś możemy być w chińskim. No i co z tego? Co to naprawdę zmienia? Jakoś nam nikt nie zakazuje teraz opisywać np. Call of Duty czy innych gier, w których wali się w Niemców, aż dudni. A pensję ciągle pobieramy w złotych i to są polskie (a nie niemieckie, niestety) pensje. Swoją drogą – pisałeś ten list na komputerze z Tajwanu albo Korei, a twój ojciec (być może) jeździ niemiecką bryką. Albo choćby chciał. I czego to dowodzi? :) A propos ojca – rodziców i właścicieli pisma się nie wybiera, ma się takich, jakich się ma. :)

Jak grę dajecie później na CD, to dajecie jej dobrą recenzję i oceny, tak jak w przypadku BD LA.

Albo w „PRZYPATKU” np. Drake of the 99 Dragons. Dostała w CDA znakomitą ocenę... Albo taki Mars: Bunt Robotów. Dostał tak naprawdę 10/10, a do Kaszanki go tylko dla zmyłki daliśmy. :) I oczywiście jest, że np. recenzując Warcrafta II od razu wiedzieliśmy, że po 10 latach damy ją na CD – więc bach: niezasłużona, ale dobra ocena. Tja, tacy przewidujący jesteście... A tak naprawdę to sytuacja zwykle wygląda odwrotnie – tzn. staramy się dawać na Coverkach te gry, które dostały w CDA wysokie oceny. Mylisz, waćpan, skutek z przyczyną...

Lubiłem Allora, jak pracował w „Resecie”, a teraz z wami upadł.

Ja lubiłem Allora, jak pracował w „Top Secrecie”, „Gamblerze” oraz gdy podpowiadał Homerowi rymy do „Iliady”. No i gdy wraz z Kopernikiem pisał „O obrotach sfer niebieskich”. Wtedy to był kimś, a nie to co teraz... spał w tym CDA, i to jak... :) (Dla wyjaśnienia: Allor nie pracował w żadnym piśmie przed pracą w CDA.)

Noe pozdrawiam!



A ja pozdrawiam archaniola Gabriela. Noego zresztą też i zwierzązki z jego arki również. A już szczególne pozdrowienia dla Trinity! :)

A ty, Smuggler, idź na Rentę albo Beger. Tylko jak to czytasz, nie zesraj się z wysiłku.

Czytanie nie przychodzi mi z takim trudem jak niektórym pisanie, więc bez obaw, MNIE to nie grozi. (Swoją drogą, rozumiem już, czemu wydawało mi się, że ten list jakoś tak... śmierdzi. Teraz wiem czemu.)

FRUSTRAT NR 2

Mała wymiana maili

✉ Ale z was błazny do kwadratu! Szczycicie i obnosicie się z wielkością waszego pisma, a tak na dobrą sprawę to jest ono na końcu we wszystkich statystykach sprzedaży! Taki „Fakt” czy „GW” biją was na głowę! Nie wiem nawet, czy znaleźliście się w gronie 7 najbardziej poczytnych gazet! Buahahahahahahahaha, nie, bo padnę ze śmiechu! Nie sądzicie, że pasowałoby umieścić erratę w kolejnym numerze?

Wszystko się zgadza, poza tym, że:

- a) nie jesteśmy GAZETĄ,
- b) skoro tak, to nie możemy być klasyfikowani z gazetami, a z innymi magazynami/czasopismami,
- c) nawet w takim zestawieniu w porównaniu z taką „Tiną” czy inną „Panią domu” jesteśmy malutcy (tamte pisma mają bodaj w okolicach miliona egz. miesięcznie; CDA im nie podskoczy. A są i takie, co mają milion TYGODNIOWO. Ale co w tym dziwnego, skoro pań czytających np. plotki o gwiazdach – po 1 zł za piśmko – jest więcej niż graczy, którzy chcą wydać 15x tyle na CDA),
- d) co nie zmienia faktu, że choć takiej „Tinie” czy innemu „Bravo Grill” nie podskoczymy, jesteśmy największy w branży pism o grach. A i bodaj drudzy w całej branży pism komputerowych. (Tu nasz „PC Format” rządzi...) A o tym właśnie pisaliśmy, a nie „jesteśmy ogromnym masowym piśmie dla wszystkich”.

A tu bardzo typowa, „kulturowa” reakcja (trzeba pokazać chamskiemu Smugglerowi, jak się prowadzi dyskusję na poziomie (*), nie?).

(*) zerowym. Lub bliskim zeru.

Buahahaha, leżę i kwiczę!! To wyklucanie się o „CZASOPISNO” to mnie rozbraja!

Tja, innych rozbraja, jak np. kierowca Formuły 1 nie chce być nazywany „kierowcą traktora”, bo w końcu jaka różnica – to jeździ, tamto jeździ, oba pojazdy mają koła, silnik spalinowy, opony... Że tak powiem – niektórych najwyraźniej śmieszy ich własna ignorancja... A że leżysz i kwiczysz, to mnie

nie dziwi. Dziwi mnie raczej to, że osioł kwiczy, a nie ryczy... :) No ale sam wiesz najlepiej, kim jesteś, więc może i kwiczy. Uważaj tylko, żeby ci się bekonił z wysiłku umysłowego nie zgrillował. :)

Wiem, że celowo stosujecie taki wybieg, ponieważ nie jesteście w stanie stworzyć częściej, więc trach.... „CZASOPIMO” wiele ułatwi....

Nie no, boska logika. :) Gdyby ktoś zaplanował CDA jako tygodnik, byłbyśmy tygodnikiem (z 4x większą ekipą, bo inaczej by się nie dało), ale od zawsze był to miesięcznik. Swoją drogą, a propos „tworzenia częściej” – doliczenie do 13 i porównanie tego z liczbą miesięcy w roku niektórych zdecydowanie przerasta...

I nie przyczepię się, że ciency jesteście....

Jak rozumiem: im pismo wychodzi częściej, tym lepsze? Ciekawe masz teorie. Naturalne jest, że w tym składzie nie jesteśmy w stanie wydawać 150 stron codziennie ani nawet co tydzień. Zresztą nawet nie ma tylu gier, by zapisać taką cotygodniową edycję CDA. Ale możemy wypuszczać po 2-3 strony dziennie i wtedy wychodziłbyśmy codziennie, więc jesteśmy WIELCY i GRUBI. A że wydaliśmy w tym czasie 60-90 stron, to nieważne...

Gazeta LUB czasopismo, nie wytrzymam!

To puść... i zmień pampersa, jak zawsze, dziecko. W twym wieku to normalne, nikt nie będzie się z ciebie śmiał.

Porażka totalna, na ten poziom „twórczości” reakcja normalna!

Mówisz o swej wypowiedzi? To i owszem, racja. Moją normalną reakcją na takowe argumenty jest bowiem pełen politowania uśmiech. O, taki – :/

Seks i narkotyki

✉ Piszę w takiej pewnej sprawie, mianowicie zakupiłem CDA z SRS i Bad Day, patrząc na płytkę DVD, a tu oznaczenia PEGI... No to frugo na stronkę PEGI i co zobaczyłem? Od szesnastu lat, brutalność, zły język, seks i narkotyki... :) No to śmiech na sali. Rozumiem „16 lat” – w porządku, brutalność i zły język także, bo to się wszędzie zdarza... Ale gdzie tam seks



i narkotyki? Czyżby płyta włożona do napędu odwrotnie zawierała treści pornograficzne lub promujące narkotyki? A może na waszych płytkach znajduje się przekaz podprogowy? :) Wy sami ustalacie ten system klasyfikacji gier czy ludzie z PEGI sprawdzają wcześniej płytkę, a potem zamieszczają ją w pewnej klasyfikacji?

Jeśli widział symbol PEGI, to oznacza, że to są ICH ustalenia i tyle. Przyznam się, że niektóre z nich wydają mi się nieco dziwne (np. symbol „seks” w SRS – przy czym „seks” nie oznacza zaraz pornografii, tylko rozmaite „seksualne” zachowania itd. W grze jest parę panienek nie za mocno ubranych, OK... Ale żeby zaraz „seksualne zachowania”?).

Bo jak tak, to nie wiem, gdzie oni seks i dragi znaleźli. Macie pewnie ze 3-4 tapetki z kobietami, ale więcej ciatka można bym z powodzeniem

zobaczyć na co drugiej plaży bądź basenie... :)

Qba... :)

Objawienie?

Chciałbym ci zacytować tekst, który znalazłem w pewnej popularnej gazecie, tekst nosił tytuł „Kościół bez religii”...

„(...) W Ameryce pojawiła się ostatnio komputerowa gra World of Warcraft, której uczestnicy mają zdobywać nowe dusze dla Jezusa.”

Server Revres

...Po prostu mówię odbiera. A potem ci „fachowi” panowie piszą „fachowe” teksty o tym, jak te gry (które tak dobrze znają) brzydko w główkach działwie robią. Railgun się w kieszeni otwiera...



LUDZIE & LUDZISKA

✉ Właściwie tak się zastanawiałem, czemu – Smugg – pozwalasz antyfanom i innym stworzeniom na bycie z sobą na „ty”?

Bo jak mają potem biedaki pisać bluzgi, np. „a ch*** PANU w d***”? Czy inne podobne życzenia? Im łatwiej (a przecież im nic nie przychodzi łatwo, więc mam zaliczony dobry uczynek), a mnie i tak wsio ryba. I jak już kiedyś pisałem, wołaj szczerze „ty ch***” niż obłudne „moim zdaniem przypomina Pan, do złudzenia, penis”. Przy najmniej jest się z czego (i kogo) pośmiać.

✉ Piszę tego maila, bo – psia mać – kiedyś trzeba stracić to dziewictwo pisanemu do Kaczora Donalda, ale to było DAWNO... :)

...A wiesz, czym się różni seks od śmierci? Nikt się z ciebie nie śmieje, jak umierasz sam w pokoju. :)

✉ Ej, SMG, założę się, że masz w domu chociaż jednego pirata!!!

JEDNEGO?! Phew! Dokładnie to dwóch piratów i jednego korsarza, ale on jest niekompletny, bo bez jednej nogi. Był jeszcze jeden bukanier, ale poszedł do więzienia, bo kopiował pliki MP3 na kordelas. Do tego paru kaprów jeszcze po kątach siedzi... Poza tym założy się, że ty przechodziłeś na czerwonym świetle, wynosiłeś kredę ze szkoły, jeździłeś bez biletów – czyli sam jesteś przestępcą! I ty mnie śmiesz pytać o piraty?! Już ja sprawdzę, gdzie służył twój dziadek, ja jestem genetycznym sklerot... ops... patriotą, mój praprapraprapradziadek walczył pod

Grunwaldem! (...Czy to ważne, po której stronie?)

✉ Drodzy Czytelnicy, Drogą Smuglerze, Niedrodzy antyfan, do których się głównie zwracam w tym liście. Jak macie problemy i nienawidzicie CDA, po co kupujecie i dajecie kasę twórcom tego magazynu? No, pytam się! Nie wiecie? Ja wam powiem: nie macie jak zwracać na siebie uwagi, dlatego wykorzystujecie do tego CDA, żeby ktoś się o was dowiedział.

✉ Piszę tego maila, gdyż tylko wy możecie spełnić moje marzenie. Jestem długonogą blondynką, 88/54/87, mam 17 lat. Moim marzeniem jest zostać zamieszczoną w „Ludzie i Ludziska”. Jeśli spełnicie moje marzenie, ja mogę spełnić wasze....

No patrz, a moim marzeniem było zawsze powiedzenie takiej istocie „a spadaj na drzewo, nie mam dla ciebie czasu!”...

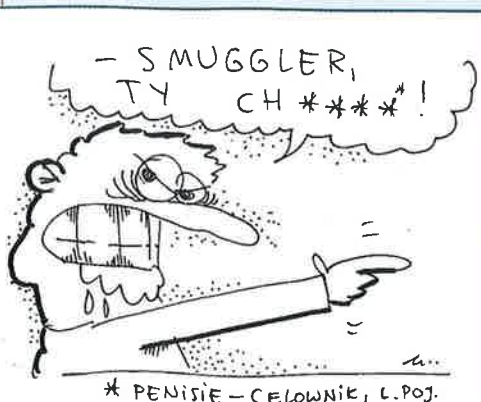
PS Nie jestem blondynką, jestem płaski jak decha (nawet trochę wklęsły), mam 14 lat i nie mam zamiaru nic wam spełniać. Mam nadzieję, że czytając to nie naraziłem się na gniew Wani, aczkolwiek zostanie on zamieszczony. Miłego dnia.

Wania jak Wania. Ale u mnie masz totalnie przerabane. Wkrótce będziesz miał dużo więcej wklęsłych elementów anatomii! :)

✉ Smuggler, masz takie fajne podejście do życia, może masz jakieś rady dla tych ze złamanym sercem? Rozstałem się z dziewczyną 4 lata temu i nadal boli – co za shit, nawet grać mi się nie chce!! Po przeczytaniu tego wydało mi się to głupie, ale jestem chyba ostatnio zdesperowany, tak mi to dokucza. Czytałem wasze pismo od początku i czytałem wiele głupich listów i myślałem, że nigdy bym czegoś takiego nie zrobił, a tu proszę, jakie zaskoczenie. :/

Zacytuję sam siebie „bierz przykład ze strażaków – lej na wszystko”. No i staropolska mądrość „klin klinem”! (Boże, do czego doszło, udzielam porad w Kąciku Złamanych Serc?)

Złamany, załamany i połamany (bo tydzień przostował na drzewie banany) Smuggler & Ghost of Mr Jedi



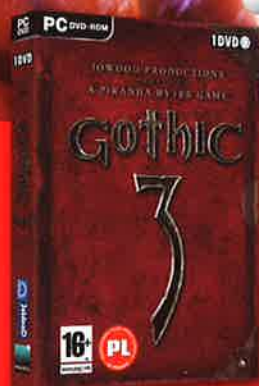
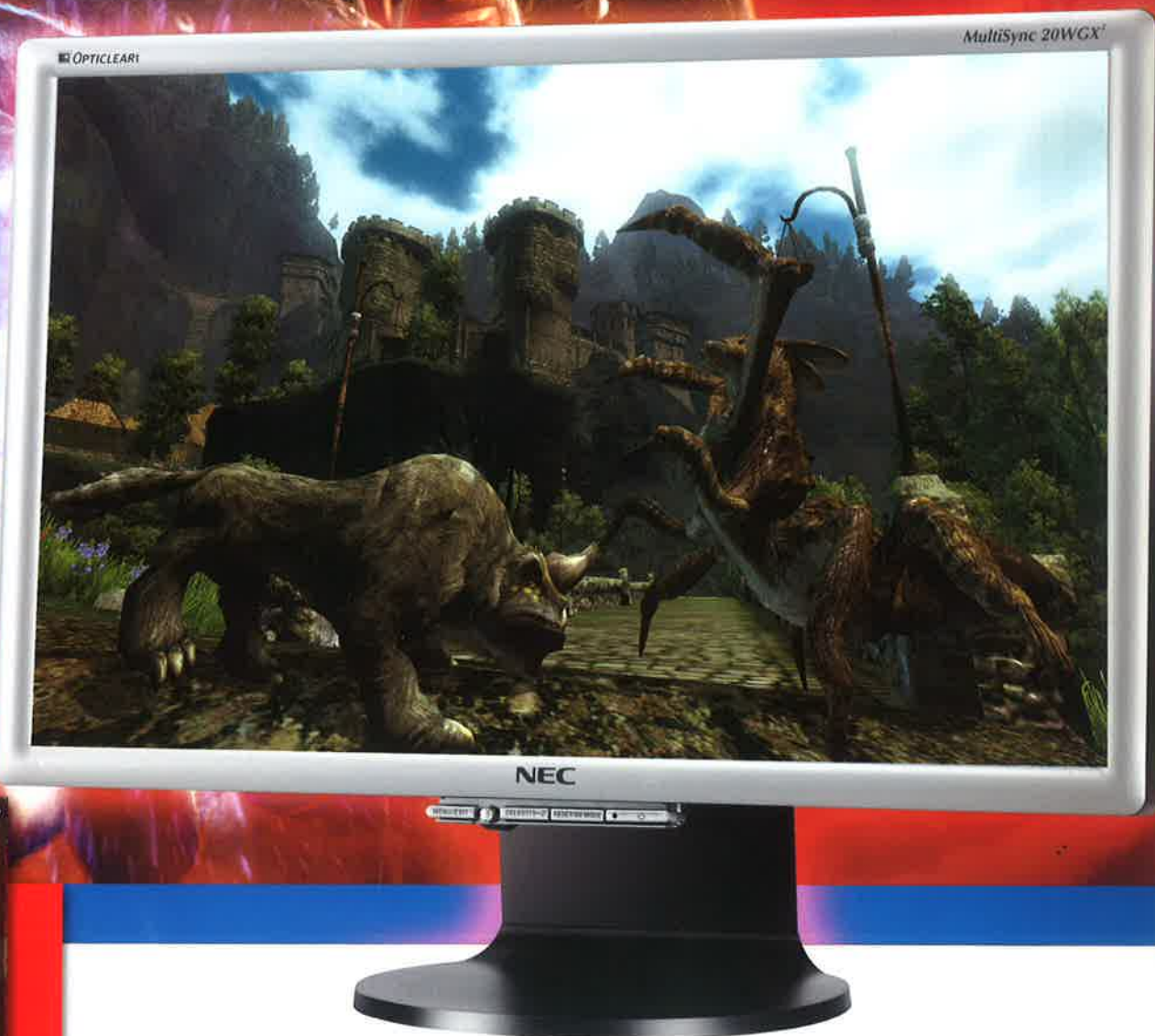
www.papla.pl wap.papla.pl
TYLKO U NAS!
PRAWDZIWE BRZMIENIE
 w najlepszej cenie
 Wszystkie nasze Real Music
 to piosenki w oryginalnym
 wykonaniu.

HITY	REAL	POLI	MONO
Takich już nie ma	BXZU1315	BXZP3315	BXZZN3315
Kylie	BXZU1192	BXZP3192	BXZZN3192
Maria Bonita	BXZU0467	BXZP1216	BXZZN1490
Polej	BXZU0502	BXZP1261	BXZZN1507
Rocket In The Sky	BXZU1026	BXZP3026	BXZZN3026
Somebody Watching Me	BXZU1215	BXZP3275	BXZZN3275
Everything Is Everything	BXZU1204	BXZP3204	BXZZN3204
Every Single Day	BXZU1025	BXZP3025	BXZZN3025
Everytime We Touch	BXZU1317	BXZP3217	BXZZN3217
Cuba	BXZU0466	BXZP1247	BXZZN1498
Move Your Love	BXZU1318	BXZP3218	BXZZN3218
Sandstorm	BXZU1171	BXZP3171	BXZZN3171
It's A Dream	BXZU1319	BXZP3219	BXZZN3219
Never Stop 2006	BXZU1312	BXZP3212	BXZZN3212
Must Be Love	BXZU1320	BXZP3220	BXZZN3220
Skok w bok	BXZU0501	BXZP1264	BXZZN1506
Helenka	BXZU0500	BXZP1267	BXZZN1505
Katysanka	BXZU0461	BXZP1211	BXZZN1494
Say Say Say	BXZU1210	BXZP3210	BXZZN3210
Dziwczynka z portem	BXZU1321	BXZP3221	BXZZN3221
Niespełniona	BXZU0464	BXZP1245	BXZZN1497
Je T'adore	BXZU1226	BXZP3226	BXZZN3226
Samba de Janeiro	BXZU1268	BXZP3268	BXZZN3268
Hey Baby	BXZU1309	BXZP3309	BXZZN3309
Living On Video	BXZU0463	BXZP1210	BXZZN1482
Ręce do góry	BXZU0462	BXZP1242	BXZZN1496
Keep On Moving	BXZU1212	BXZP3212	BXZZN3212
Katysanka	BXZU0461	BXZP1211	BXZZN1494
Tell Me Why	BXZU1270	BXZP3270	BXZZN3270
Lay All Your Love On Me	BXZU1250	BXZP3250	BXZZN3250
The Drill	BXZU1299	BXZP3299	BXZZN3299
Mi Amore	BXZU1323	BXZP3323	BXZZN3323
Peepshow	BXZU0499	BXZP1254	BXZZN1500

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów: Nokii: 3200, 3220, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6260i, 6450, 6450i, 6610, 6620, 7600, 7610, 7630; Motorola: V3, V300, V300i, V309, V309i, V310, V310i, V320, V320i, V330, V330i, V340, V340i, V350, V350i, V360, V360i, V370, V370i, V380, V380i, V390, V390i, V400, V400i, V410, V410i, V420, V420i, V430, V430i, V440, V440i, V450, V450i, V460, V460i, V470, V470i, V480, V480i, V490, V490i, V500, V500i, V510, V510i, V520, V520i, V530, V530i, V540, V540i, V550, V550i, V560, V560i, V570, V570i, V580, V580i, V590, V590i, V600, V600i, V610, V610i, V620, V620i, V630, V630i, V640, V640i, V650, V650i, V660, V660i, V670, V670i, V680, V680i, V690, V690i, V700, V700i, V710, V710i, V720, V720i, V730, V730i, V740, V740i, V750, V750i, V760, V760i, V770, V770i, V780, V780i, V790, V790i, V800, V800i, V810, V810i, V820, V820i, V830, V830i, V840, V840i, V850, V850i, V860, V860i, V870, V870i, V880, V880i, V890, V890i, V900, V900i, V910, V910i, V920, V920i, V930, V930i, V940, V940i, V950, V950i, V960, V960i, V970, V970i, V980, V980i, V990, V990i, V1000, V1000i, V1010, V1010i, V1020, V1020i, V1030, V1030i, V1040, V1040i, V1050, V1050i, V1060, V1060i, V1070, V1070i, V1080, V1080i, V1090, V1090i, V1100, V1100i, V1110, V1110i, V1120, V1120i, V1130, V1130i, V1140, V1140i, V1150, V1150i, V1160, V1160i, V1170, V1170i, V1180, V1180i, V1190, V1190i, V1200, V1200i, V1210, V1210i, V1220, V1220i, V1230, V1230i, V1240, V1240i, V1250, V1250i, V1260, V1260i, V1270, V1270i, V1280, V1280i, V1290, V1290i, V1300, V1300i, V1310, V1310i, V1320, V1320i, V1330, V1330i, V1340, V1340i, V1350, V1350i, V1360, V1360i, V1370, V1370i, V1380, V1380i, V1390, V1390i, V1400, V1400i, V1410, V1410i, V1420, V1420i, V1430, V1430i, V1440, V1440i, V1450, V1450i, V1460, V1460i, V1470, V1470i, V1480, V1480i, V1490, V1490i, V1500, V1500i, V1510, V1510i, V1520, V1520i, V1530, V1530i, V1540, V1540i, V1550, V1550i, V1560, V1560i, V1570, V1570i, V1580, V1580i, V1590, V1590i, V1600, V1600i, V1610, V1610i, V1620, V1620i, V1630, V1630i, V1640, V1640i, V1650, V1650i, V1660, V1660i, V1670, V1670i, V1680, V1680i, V1690, V1690i, V1700, V1700i, V1710, V1710i, V1720, V1720i, V1730, V1730i, V1740, V1740i, V1750, V1750i, V1760, V1760i, V1770, V1770i, V1780, V1780i, V1790, V1790i, V1800, V1800i, V1810, V1810i, V1820, V1820i, V1830, V1830i, V1840, V1840i, V1850, V1850i, V1860, V1860i, V1870, V1870i, V1880, V1880i, V1890, V1890i, V1900, V1900i, V1910, V1910i, V1920, V1920i, V1930, V1930i, V1940, V1940i, V1950, V1950i, V1960, V1960i, V1970, V1970i, V1980, V1980i, V1990, V1990i, V2000, V2000i, V2010, V2010i, V2020, V2020i, V2030, V2030i, V2040, V2040i, V2050, V2050i, V2060, V2060i, V2070, V2070i, V2080, V2080i, V2090, V2090i, V2100, V2100i, V2110, V2110i, V2120, V2120i, V2130, V2130i, V2140, V2140i, V2150, V2150i, V2160, V2160i, V2170, V2170i, V2180, V2180i, V2190, V2190i, V2200, V2200i, V2210, V2210i, V2220, V2220i, V2230, V2230i, V2240, V2240i, V2250, V2250i, V2260, V2260i, V2270, V2270i, V2280, V2280i, V2290, V2290i, V2300, V2300i, V2310, V2310i, V2320, V2320i, V2330, V2330i, V2340, V2340i, V2350, V2350i, V2360, V2360i, V2370, V2370i, V2380, V2380i, V2390, V2390i, V2400, V2400i, V2410, V2410i, V2420, V2420i, V2430, V2430i, V2440, V2440i, V2450, V2450i, V2460, V2460i, V2470, V2470i, V2480, V2480i, V2490, V2490i, V2500, V2500i, V2510, V2510i, V2520, V2520i, V2530, V2530i, V2540, V2540i, V2550, V2550i, V2560, V2560i, V2570, V2570i, V2580, V2580i, V2590, V2590i, V2600, V2600i, V2610, V2610i, V2620, V2620i, V2630, V2630i, V2640, V2640i, V2650, V2650i, V2660, V2660i, V2670, V2670i, V2680, V2680i, V2690, V2690i, V2700, V2700i, V2710, V2710i, V2720, V2720i, V2730, V2730i, V2740, V2740i, V2750, V2750i, V2760, V2760i, V2770, V2770i, V2780, V2780i, V2790, V2790i, V2800, V2800i, V2810, V2810i, V2820, V2820i, V2830, V2830i, V2840, V2840i, V2850, V2850i, V2860, V2860i, V2870, V2870i, V2880, V2880i, V2890, V2890i, V2900, V2900i, V2910, V2910i, V2920, V2920i, V2930, V2930i, V2940, V2940i, V2950, V2950i, V2960, V2960i, V2970, V2970i, V2980, V2980i, V2990, V2990i, V3000, V3000i, V3010, V3010i, V3020, V3020i, V3030, V3030i, V3040, V3040i, V3050, V3050i, V3060, V3060i, V3070, V3070i, V3080, V3080i, V3090, V3090i, V3100, V3100i, V3110, V3110i, V3120, V3120i, V3130, V3130i, V3140, V3140i, V3150, V3150i, V3160, V3160i, V3170, V3170i, V3180, V3180i, V3190, V3190i, V3200, V3200i, V3210, V3210i, V3220, V3220i, V3230, V3230i, V3240, V3240i, V3250, V3250i, V3260, V3260i, V3270, V3270i, V3280, V3280i, V3290, V3290i, V3300, V3300i, V3310, V3310i, V3320, V3320i, V3330, V3330i, V3340, V3340i, V3350, V3350i, V3360, V3360i, V3370, V3370i, V3380, V3380i, V3390, V3390i, V3400, V3400i, V3410, V3410i, V3420, V3420i, V3430, V3430i, V3440, V3440i, V3450, V3450i, V3460, V3460i, V3470, V3470i, V3480, V3480i, V3490, V3490i, V3500, V3500i, V3510, V3510i, V3520, V3520i, V3530, V3530i, V3540, V3540i, V3550, V3550i, V3560, V3560i, V3570, V3570i, V3580, V3580i, V3590, V3590i, V3600, V3600i, V3610, V3610i, V3620, V3620i, V3630, V3630i, V3640, V3640i, V3650, V3650i, V3660, V3660i, V3670, V3670i, V3680, V3680i, V3690, V3690i, V3700, V3700i, V3710, V3710i, V3720, V3720i, V3730, V3730i, V3740, V3740i, V3750, V3750i, V3760, V3760i, V3770, V3770i, V3780, V3780i, V3790, V3790i, V3800, V3800i, V3810, V3810i, V3820, V3820i, V3830, V3830i, V3840, V3840i, V3850, V3850i, V3860, V3860i, V3870, V3870i, V3880, V3880i, V3890, V3890i, V3900, V3900i, V3910, V3910i, V3920, V3920i, V3930, V3930i, V3940, V3940i, V3950, V3950i, V3960, V3960i, V3970, V3970i, V3980, V3980i, V3990, V3990i, V4000, V4000i, V4010, V4010i, V4020, V4020i, V4030, V4030i, V4040, V4040i, V4050, V4050i, V4060, V4060i, V4070, V4070i, V4080, V4080i, V4090, V4090i, V4100, V4100i, V4110, V4110i, V4120, V4120i, V4130, V4130i, V4140, V4140i, V4150, V4150i, V4160, V4160i, V4170, V4170i, V4180, V4180i, V4190, V4190i, V4200, V4200i, V4210, V4210i, V4220, V4220i, V4230, V4230i, V4240, V4240i, V4250, V4250i, V4260, V4260i, V4270, V4270i, V4280, V4280i, V4290, V4290i, V4300, V4300i, V4310, V4310i, V4320, V4320i, V4330, V4330i, V4340, V4340i, V4350, V4350i, V4360, V4360i, V4370, V4370i, V4380, V4380i, V4390, V4390i, V4400, V4400i, V4410, V4410i, V4420, V4420i, V4430, V4430i, V4440, V4440i, V4450, V4450i, V4460, V4460i, V4470, V4470i, V4480, V4480i, V4490, V4490i, V4500, V4500i, V4510, V4510i, V4520, V4520i, V4530, V4530i, V4540, V4540i, V4550, V4550i, V4560, V4560i, V4570, V4570i, V4580, V4580i, V4590, V4590i, V4600, V4600i, V4610, V4610i, V4620, V4620i, V4630, V4630i, V4640, V4640i, V4650, V4650i, V4660, V4660i, V4670, V4670i, V4680, V4680i, V4690, V4690i, V4700, V4700i, V4710, V4710i, V4720, V4720i, V4730, V4730i, V4740, V4740i, V4750, V4750i, V4760, V4760i, V4770, V4770i, V4780, V4780i, V4790, V4790i, V4800, V4800i, V4810, V4810i, V4820, V4820i, V4830, V4830i, V4840, V4840i, V4850, V4850i, V4860, V4860i, V4870, V4870i, V4880, V4880i, V4890, V4890i, V4900, V4900i, V4910, V4910i, V4920, V4920i, V4930, V4930i, V4940, V4940i, V4950, V4950i, V4960, V4960i, V4970, V4970i, V4980, V4980i, V4990, V4990i, V5000, V5000i, V5010, V5010i, V5020, V5020i, V5030, V5030i, V5040, V5040i, V5050, V5050i, V5060, V5060i, V5070, V5070i, V5080, V5080i, V5090, V5090i, V5100, V5100i, V5110, V5110i, V5120, V5120i, V5130, V5130i, V5140, V5140i, V5150, V5150i, V5160, V5160i, V5170, V5170i, V5180, V5180i, V5190, V5190i, V5200, V5200i, V5210, V5210i, V5220, V5220i, V5230, V5230i, V5240, V5240i, V5250, V5250i, V5260, V5260i, V5270, V5270i, V5280, V5280i, V5290, V5290i, V5300, V5300i, V5310, V5310i, V5320, V5320i, V5330, V5330i, V5340, V5340i, V5350, V5350i, V5360, V5360i, V5370, V5370i, V5380, V5380i, V5390, V5390i, V5400, V5400i, V5410, V5410i, V5420, V5420i, V5430, V5430i, V5440, V5440i, V5450, V5450i, V5460, V5460i, V5470, V5470i, V5480, V5480i, V5490, V5490i, V5500, V5500i, V5510, V5510i, V5520, V5520i, V5530, V5530i, V5540, V5540i, V5550, V5550i, V5560, V5560i, V5570, V5570i, V5580, V5580i, V5590, V5590i, V5600, V5600i, V5610, V5610i, V5620, V5620i, V5630, V5630i, V5640, V5640i, V5650, V5650i, V5660, V5660i, V5670, V5670i, V5680, V5680i, V5690, V5690i, V5700, V5700i, V5710, V5710i, V5720, V5720i, V5730, V5730i, V5740, V5740i, V5750, V5750i, V5760, V5760i, V5770, V5770i, V5780, V5780i, V5790, V5790i, V5800, V5800i, V5810, V5810i, V5820, V5820i, V5830, V5830i, V5840, V5840i, V5850, V5850i, V5860, V5860i, V5870, V5870i, V5880, V5880i, V5890, V5890i, V5900, V5900i, V5910, V5910i, V5920, V5920i, V5930, V5930i, V5940, V5940i, V5950, V5950i, V5960, V5960i, V5970, V5970i, V5980, V5980i, V5990, V5990i, V6000, V6000i, V6010, V6010i, V6020, V6020i, V6030, V6030i, V6040, V6040i, V6050, V6050i, V6060, V6060i, V6070, V6070i, V6080, V6080i, V6090, V6090i, V6100, V6100i, V6110, V6110i, V6120, V6120i, V6130, V6130i, V6140, V6140i, V6150, V6150i, V6160, V6160i, V6170, V6170i, V6180, V6180i, V6190, V6190i, V6200, V6200i, V6210, V6210i, V6220, V6220i, V6230, V6230i, V6240, V6240i, V6250, V6250i, V6260, V6260i, V6270, V6270i, V6280, V6280i, V6290, V6290i, V6300, V6300i, V6310, V6310i, V6320, V6320i, V6330, V6330i, V6340, V6340i, V6350, V6350i, V6360, V6360i, V6370, V6370i, V6380, V6380i, V6390, V6390i, V6400, V6400i, V6410, V6410i, V6420, V6420i, V6430, V6430i, V6440, V6440i, V6450, V6450i, V6460, V6460i, V6470, V6470i, V6480, V6480i, V6490, V6490i, V6500, V6500i, V6510, V6510i, V6520, V6520i, V6530, V6530i, V6540, V6540i, V6550, V6550i, V6560, V6560i, V6570, V6570i, V6580, V6580i, V6590, V6590i, V6600, V6600i, V6610, V6610i, V6620, V6620i, V6630, V6630i, V6640, V6640i, V6650, V6650i, V6660, V6660i, V6670, V6670i, V6680, V6680i, V6690, V6690i, V6700, V6700i, V6710, V6710i, V6720, V6720i, V6730, V6730i, V6740, V6740i, V6750, V6750i, V6760, V6760i, V6770, V6770i, V6780, V6780i, V6790, V6790i, V6800, V6800i, V6810, V6810i, V6820, V6820i, V6830, V6830i, V6840, V6840i, V6850, V6850i, V6860, V6860i, V6870, V6870i, V6880, V6880i, V6890, V6890i, V6900, V6900i, V6910, V6910i, V6920, V6920i, V6930, V6930i, V6940, V6940i, V6950, V6950i, V6960, V6960i, V6970, V6970i, V6980, V6980i, V6990, V6990i, V7000, V7000i, V7010, V7010i, V7020, V7020i, V7030, V7030i, V7040, V7040i, V7050, V7050i, V7060, V7060i, V7070, V7070i, V7080, V7080i, V7090, V7090i, V7100, V7100i, V7110, V7110i, V7120, V7120i, V7130, V7130i, V7140, V7140i, V7150, V7150i, V7160, V7160i, V7170, V7170i, V7180, V7180i, V7190, V7190i, V7200, V7200i, V7210, V7210i, V7220, V7220i, V7230, V7230i, V7240, V7240i, V7250, V7250i, V7260, V7260i, V7270, V7270i, V7280, V7280i, V7290, V7290i, V7300, V7300i, V7310, V7310i, V7320, V7320i, V7330, V7330i, V7340, V7340i, V7350, V7350i, V7360, V7360i, V7370, V7370i, V7380, V7380i, V7390, V7390i, V7400, V7400i, V7410, V7410i, V7420, V7420i, V7430, V7430i, V7440, V7440i, V7450, V7450i, V7460, V7460i, V7470, V7470i, V7480, V7480i, V7490, V7490i, V7500, V7500i, V7510, V7510i, V7520, V7520i, V7530, V7530i, V7540, V7540i, V7550, V7550i, V7560, V7560i, V7570, V7570i, V7580, V7580i, V7590, V7590i, V7600, V7600i, V7610, V7610i, V7620, V7620i, V7630, V7630i, V7640, V7640i, V7650, V7650i, V7660, V7660i, V7670, V7670i, V7680, V7680i, V7690, V7690i, V7700, V7700i, V7710, V7710i, V7720, V7720i, V7730, V7730i, V7740, V7740i, V7750, V7750i, V7760, V7760i, V7770, V7770i, V7780, V7780i, V7790, V7790i, V7800, V7800i, V7810, V7810i, V7820, V7820i, V7830, V7830i, V7840, V7840i, V7850, V7850i, V7860, V7860i, V7870, V7870i, V7880, V7880i, V7890, V7890i, V7900, V7900i, V7910, V7910i, V7920, V7920i, V7930, V7930i, V7940, V7940i, V7950, V7950i, V7960, V7960i, V7970, V7970i, V7980, V7980i, V7990, V7990i, V8000, V8000i, V8010, V8010i, V8020, V8020i, V8030, V8030i, V8040, V8040i, V8050, V8050i, V8060, V8060i, V8070, V8070i, V8080, V8080i, V8090, V8090i, V8100, V8100i, V8110, V8110i, V8120, V8120i, V8130, V8130i, V8140, V8140i, V8150, V8150i, V8160, V8160i, V8170, V8170i, V8180, V8180i, V8190, V8190i, V8200, V8200i, V8210, V8210i, V8220, V8220i, V8230, V8230i, V8240, V8240i, V8250, V8250i, V8260, V8260i, V8270, V8270i, V8280, V8280i, V8290, V8290i, V8300, V8300i, V8310, V8310i, V8320, V8320i, V8330, V8330i, V8340, V8340i, V8350, V8350i, V8360, V8360i, V8370, V8370i, V8380, V8380

see more.

NEC Display Solutions



Największe wydarzenie RPG roku!

Trzecia część kultowej serii Gothic w sprzedaży już w październiku!

Zamów już dziś na stronie:
<http://sklep.gram.pl/Gothic3>

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



NEC MultiSync 70GX2
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135



NEC MultiSync 90GX2
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140



NEC MultiSync 20WGX2
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC